# 3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



# 话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。









- 1.消费者购买北通PSP活动产品(除"PSP用EVA抗压包"),均获赚1条红色钢头皮革手绳。
- 2.消费者在指定经销商处购买以下3类套餐,再赚送价值28元北通游戏鼠标垫.

A. 北通数据保护事情	工 北通合金菜早 3 4 北通數据线	<b>灣</b> 游戏服标整 <b>(</b>
B. 北通动力保护套管	基 北通PSP动力量垒 🤣 +北通EVA抗压包 🏉	<b>副 游戏航标签</b>
C. 北通鎮乐保护業督	买 北通寬方炫音♥ +北通EVA抗压包	<b>游戏星标鉴</b>

详情境咨询店内或受險北遷官方開始資源。此次活动基地解释权日广州市品众电子科技有限公司所有!







www.plumbook.cn

# 本错特别关注

《鬼泣》这个名字打从PSP还没发售就已经出现在了其预发售游戏的名单上,不过4年多过去了。这个游戏却一直都没有进一步的消息、以至于近日Capcom宣布它已取消开发时,大部分玩家都没有恶党到意外——这款游戏应该就压根没有开发过。《鬼泣》的取消也让人想起了PSP上另一款公布了N年但仍没有下文的游戏

《GT赛车》的命运、可后者的制作人明显比前者要高明多了,一方面告诉你这款游戏还在开发但说不定还得N年以后才能发售,可另一方面却又死活不给你看游戏画面。其实我想到了这个份上、大部分玩家已经不指望能玩上PSP版的《GT赛车》了。制作人您慢慢整,咱不差游戏玩。

雷伊





# 

00000000000 000000000000000000000



美术总监

鍋。LiKY

出版单位 电脑报电子音像出版社 对外合作。(023) 83658933 (0931) 4867608 读者服务 剧 深圳佳好印务省限公司

(0931) 4867606 

次 2009年4月第一版 次 2009年4月第一次印刷 ED

数 0001-3500册 数 220千字

出版日期 2009年4月 价 9.80元

ISBN 978-7-89476-151-4

作权 (版权) 其他任何权利的内容。

—《掌机王SP》采用井支付稿層 作者授权且仅授权《掌机王SP》以 任何形式使用。编辑、修改此稿件。 SP》不必另行征得作者同意和另行支付稽酬

3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件,在反股票内 (以书信方式投稿的 反应期为60日。 间以邮票为准。以Emaili或其他网络方式: 的。反应期为30日。起始时间以《章机王SP》 收到稿件的时间为准。) 作者不得再向其他刊 物或媒体以任何方式一稿多投,如果造成《掌 机主SP》或其他刊物、媒体的损失。以投稿人 承担一切法律责任。

4.投稿地址,兰州市邮政局东岗1号信箱《章 机王》读者服务部(收) 部編 730020 Email投稿邮箱 pgking回263 net

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。 注意自我保护,谨防受骗上当。 适度游戏益脑、沉迷游戏伤身。 合理安排时间,享受健康生活。

0000

### 004 掌机情报站 004

掌机销量榜 800 Lancer专栏 010 011 Darkbaby专栏

012

黄金眼 012

着金眼REVIEW——超时空之钥 014

016 游戏一品轩

### 020 前线狙击

女王之刃 螺旋混沌 020 022 新世纪福音战士 序

024 伊苏7

026 勇者30 028 魔女计划 030

对决传说 剑、魔法与学园物2 032

### 034

魔女传奇 见习魔女与七公主 034

迷你忍者 035 035 邮件连连串

036 不可思议的游戏DS

噗哟噗哟7 036

心之国的爱丽丝 037 037 薄樱鬼 携带版

走近业思 038

燃烧的狩猎之魂 038

"《怪物猎人》系列"5周年纪念开发访谈

047

极意畅快婆娑罗 047

"《战国BASARA》系列"回顾

00000 

00000	000000000000000000000000000000000000000	00000
特映	与通	056
056	太空侵略者 极限2	
058	忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼	
060	唐金拳击	
062	吉安娜姐妹DS	
IXBS	<b>漫解</b>	064
064	战国BASARA 群雄之战	
088	外星战役	
099	电击学园RPG 维纳斯十字架	
110	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	
研究		120
120	横行霸道 唐人街战争	
131	《啪嗒啷2》联机运蛋模式详细研究	7
市场	The second secon	138
138	掌机市场扫描	
140	硬件短消息	
五转		142
142	PSP软件学院	
玩够	VDS	144
144	NDS软件学院	
146	烧录卡新闻站	2000
与区门		148
148	游戏万花筒	
152	游戏美图秀	
154	经典主题乐园	-
156	iPhone进行时	
158	洛克人世界	1
160	轻松日语教室	
掌门/	And and a	162
162	掌门人	
168	小编博客	
169 170	中奖名单	
170	Levelup坛友互动专栏	
172	热点大家谈	
174	FAQ电台	
176	小编寄语	
	交流空间	
178	E自由谈 一声叹息——《超级机器人大战K》通关5	178
182		「后感
185	难忘的高三	
目巾	玩家点评	100
186	火热秘技	186
190	掌机游戏综合发售表	-114
192		4 144
132	口袋光环 精彩内容导视	

11	(1) (海鐵鐵書) (1)	II	
П	MUS		
П	不可思议的游戏OS		38
П	场时空之朝		14
П	电击学园RPG 维纳斯十字架 99	187	光盘
Ц	横行囊谱 斯人街战争		120
П	吉安樓姐妹DS	62	光盘
П	家庭教师REBORN OS 炎之命這 II 命运的两人		187
П	口囊妖怪不可思议的迷窗 空之探除队		光型
ı	糖笔小新 呼风映筒 黏土造型大亚身	110.	光盘
ı	<b>进</b> 你忍者		35
ı	魔女传奇 见习魔女与七公主		34
	哽哟嗤毑7		36
	七堂献记		188
П	医复数分数 医原表部骨条	58.	光盘
Ш	太空侵略者 极限2	55	188
Ш	商金華街	80.	光曲
Ш	邮件连逐市		35
H	有寒×无暴		光盘
I,	PSP		-37
А	與要鬼 携帝嚴		37
Н	初音未来 女歌手计划		光盘
Ш	对决传说		444 144
		30	光盘
II	制。魔法与学师物2	30	光盘 32
I	制。魔法与学师物2 零 · 超兄贵	20,	
	制。魔法与学师物2 零·超兄贵 梦幻骑士	30	32
	制。魔法与学师物2 零 · 超兄贵	30	32 光盘
	制、魔法与学师物2 等。超兄贵 梦幻骑士 魔女计划 女王之刃 纖度避沌	30	32 光盘 光盘
	制。應法与学問物2 等。超兄贵 梦幻騎士 魔女计划 女王之刃 類度違沌 略陽略2	30,	32 光盘 光盘 28
	制。應法与学問物2 等。超兄贵 梦幻轴士 應女计划 女王之刃 纖度避沌 階級能2 天課4	30,	32 光盘 光盘 28 20
	制。應法与學問物2 零。超兄表 夢幻騎士 魔女計划 女王之刃 種麼選沌 暗隱膨2 天森4 外是故役		32 光盘 光盘 28 20 131
	制。應法与学問物2 等。超兄贵 梦幻轴士 應女计划 女王之刃 糖度避沌 階級略2 天課4 外是战役 新世纪福音战士 铜铁的女准特别篇 携带版		32 光盘 光盘 28 20 131 光盘
	制。應法与學問物2 零。超兄表 夢幻騎士 魔女計划 女王之刃 糖度避沌 階隔略2 天森4 外是故役 新世纪福音战士 钢铁的女准特别篇 携带版 新世纪福音战士 阴铁的女准特别篇 携带版		32 光盘 28 20 131 光盘
	制、魔法与学纲物2 等。超兄贵 梦幻骑士 魔女计划 女王之刃 糖度避沌 啮碳略2 天蜂4 外是战役 新世纪福音战士 铜铁的女准特别篇 携带版 新世纪福音战士 厚铁的女准特别篇 携带版		32 光盘 28 20 131 光光盘
I	制。應法与學問物2 零。超兄贵 夢幻騎士 魔女計划 女王之刃 類度避沌 階級82 天森4 外是版役 新世紀福音战士 钢铁的女准特别篇 携带版 新世紀福音战士 甲 心之国的是爵丝		32 光盘 28 20 131 光盘 22
ı	制。應法与學問物2 零。超兄表 夢幻騎士 魔女計划 女王之刃 種度避沌 階层數2 天課4 外是战役 新世纪福音战士 铜铁的女准特别篇 携带版 新世纪福音战士 序 心之国的提爾丝 步亦7 灵者30		32 光型 28 20 131 光光型 22 37
ı	制。應法与學問物2 等。超兄贵 夢幻騎士 應女計划 女王之刃 類麼避沌 隨成82 天錄4 外是故役 新世紀福音故士 铜铁的女准特别篇 携带版 新世紀福音故士 序 心之間的爱爾丝 伊苏7 灵膏30 战国BASARA 群雄之故	88.	32 光盘 28 20 131 光光盘 22 37 24
ı	制。應法与學問物2 零。超兄表 夢幻騎士 魔女計划 女王之刃 種度避沌 階层數2 天課4 外是战役 新世纪福音战士 铜铁的女准特别篇 携带版 新世纪福音战士 序 心之国的提爾丝 步亦7 灵者30	88.	32 光盘 28 20 131 光光盘 22 37 24 28

# **游戏类型说明** 南文中以英文简简的方式表示

ACT	助作游戏
A · RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	實驗游戏
A - AVG	动作•實險游戏
ETC .	其他表謝戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗前戏
MMORPG	大型多人在战角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	賽车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S · RPG	战略角色扮演卖游戏
\$PG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

# 机种说明 含含甲基金酸或脱氧物的复数形式 各地

BBA	Game Boy Advance, Nintendo公司出品
0\$	iQue DS,神游科技有限公司出品
DSL.	iQue DS life,神游科技有限公司出品
Audi	指某游戏对应多种游戏平台
IOS	Nintendo DS, Nintendo公司出品
DSL	'intendo DS L'o, Nivendo公司出注
SP	Play Station POR ABLE, SCE公司约3
ME	Game Boy Micro, Nintendo公司出品
SP	May Station PORTABLE, SCEQUE

-----PORTHELE GAME NEWS STATION :



# 破碎的记忆,《寂静岭》重制版登陆PSP

Konami日前正式对外确认、旗下人气恐怖游戏《寂静岭》的初代作品将被重制,并登陆PSP、WII以及PS2三个平台。

官方表示,重制版将被命名为《寂静岭 破碎的记忆(Silent Hill: Shattered Memories)》,为了能让玩家不至于感到重复,游戏将在PS版的基础上打乱原作的剧情发展路线并增加新的对话情节。玩家依旧扮演深入鑑梦寻找爱女的Harry Mason,但过程将与PS版的游戏截然不同。

Konami方面还确认,重制版游戏还将新增一个名为"灵魂轮廓"的新系统,它将会监视



和记录玩家在游戏中的行为特征,比如你探索了哪些区域或是选择了哪些对话,

井以此为基准不断对游戏的视觉效果和主人公 Harry的反应进行细微调整。官方保证,这个 新系统将使每个人在游戏时都能获得不同的体 验,因为地球上不存在两个完全相同的人,所 以两名玩家在玩游戏时所作出的选择也不会完 全相同。

(寂静岭 破碎的记忆) 预计上市时间在 2009年的秋天。



# Capcom: 我们要将《怪物猎人》推向欧美

说起(怪物猎人),那简直可以用红得发紫来形容,不过这种现象仅限于日本地区,欧美地区的玩家似乎从来就对这款大作视而不见,相信Capcom方面也对这种现象十分纳闷,但可以确定的是,他们会力图改善这种状况。

日前,Capcom欧洲分社表示、公司之前在欧洲对于"(怪物猎人 携带版)系列"的宣传方面并没有做到位,而实际上这款在日本赚得盆满钵满的游戏在欧洲地区应该同样可以卖到非常火爆。所以,他们将在接下来的时间内全面加强对"(怪物猎人 携带版)系列"作品的宣传,"这个系列过去在欧洲所欠缺的就是宣传。公关和市场推广在几款作品上做得都非常有限,但这一次情况不同了,我们将全力以赴。"Capcom官方发言人在接受媒体采访时如是说。

接下来,就让我们期待这个系列在欧洲地区的表现吧。



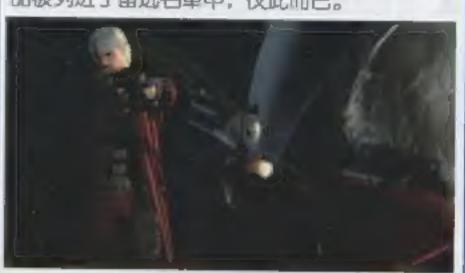
軍机情报站

# PSP版《鬼泣》取消开发

日前,根据日本权颇电视游戏周刊 《FAMI通》最新一期刊登的消息报道,PSP 版的(鬼立)已经正式中止了开发,而苦苦等 待了很久的玩家也无缘在PSP上见到但丁了, 不得不说, 这实在是一个让人感到无比遗憾的 消息。而关于本次PSP版(鬼泣)的中止开 发,Capcom并没有以任何官方的姿态出面公 布、仅仅是通过《FAMI通》在一个很不显显 的位置将PSP版《鬼泣》列入了开发中止软件 的名单中。

实际上PSP版的"(鬼泣)系列"作品虽 然从未被正式确认过,但近些年却一直有模有 样地传着关于这部神秘作品的各式各样的消 息,Capcom官方网站的新作发售表中也一直有 (鬼泣) PSP版的身影,只不过关于游戏情报

的一栏中一直是"未定"字样, 而在大家等待 了多年之后,没想到"未定"没有换成一个具 体的数字而是变成了"取消"。对此,Capcom 方面在后来曾派官方发言人澄清, 但媒体和玩 家也仅仅是得到一句 "PSP的规格刚刚被公布 的时候、《鬼泣》确实曾作为有开发前景的作 品被列进了备选名单中,仅此而已。"



# 《模拟人生》之父离开EA组建新工作室

被认为是游戏界最伟大作品的〈模拟人 生)和《狍子》的设计者威尔·怀特(Will Wright) 日前对外发表声明将离开就职长达12 年的EA, 并带领自己的团队组建一家名为"轰 人俱乐部 (Stupid Fun Club) 的新工作室继



续进行游戏开发。 不过, 汉间新工作 室背后的投资者 依旧是EA, EA方 面表态将支持怀 特和他的新工作 室, EA首席执行 Buohn Riccitlello 就此事对记者说:

"我们相信怀特对新工作室的判断,我们也非一在最近一次接受媒体采访时说道。

常期待日后与他和他的团队之间的合作。"

怀特在发表的声明中说道:"在EA工作的 12年里,我与业界最富聪明才智和创造力的开 发者们一起度过了许多快乐时光, 我盼望着今 后能够与他们继续合作。"他还表示,新工作 室将聚集最具创造精神的从业者, 致力于面向 游戏、电影、电视和互联网等尖端娱乐体验到 原创内容。另外声明中还提到,今后怀特的工 作室将会展开"新项目"的研发, 而EA则会继 续持有发行这些新作品的权利。

"近年来电子娱乐业的飞速发展和全方位 变革是促使我思考并探索新发展模式的主要原 因, 我希望能够借助新的工作室, 为更多的平 台开创形式更加丰富多彩的娱乐内容。"怀特

# PSP的新遥控赛车专利浮出水面

PSP版的(GT赛车)相信很多玩家都已经 苦等了很多年了,可至今等到的依然是"本作 仍在开发中"的答复,不过别伤心,一款更逼 真的模拟驾驶游戏也许就要来到PSP上了。



日前, SCE欧洲分社注册了一项PSP的 相关专利,其大致内容描述的是如何使用 PSP操控一辆玩具赛车。这辆赛车上装有摄 象头和麦克风, 让你能够通过无线网络即时 观看车体前方视角画面、听到电机发出的嗡 **嗡声**,并操控它在厨房、客厅间穿梭,这个 过程中操控者从PSP屏幕上看到的不是引擎 渲染的面面, 听到的也不是事先采集好的赛 车引擎声, 而是完全真实的竞速过程, 拟真 程度可以说无可匹敌。



# 多点触控屏幕,新型号PSP传闻再起

日前,国外游戏媒体Pocket Gamer的报道称,来自索尼硬件研发部门的内部消息渠道向他们透露,新PSP的详细规格和售价将在今年8月的E3上被公布并有望在今年圣诞节左右上市。

Pocket Gamer称,新掌机在很多方面更接近iPhone,具有一个"巨大"的多点触控屏幕,并且具有之前传闻的滑盖式设计。当玩家



把滑屏开下的露玩器 之面将们的

各种按键以及双类比摇杆。游戏方面,该"内部人士"称,新PSP确实如之前传闻所讲将废

除UMD光驱,所有的游戏都将通过下载渠道得到。而除去传统用按键操作的游戏之外,还会有利用到多点触控屏幕的游戏存在。

消息流出后,索尼方面自然如以前一样并没有发表看法,但正所谓无风不起浪,根据经验采看,之前PSP-2000和PSP-3000都如传闻一般确实存在,这款新型号的PSP会如何呢?就让我们等到E3来揭晓答案。



### 《雷电十一人2 威胁的侵略者》发售日公布

近日。Level-5正式确定了人气足球題材RPG (雷 为11950日元。 世十一人》系列。的结作《雷电十一人2 威胁的侵略者 这 是 (イナズマイレブン2 胁威の侵略者)』的发售日。官 Pictogram 品



方表示。新作将于 2009年10月1日发 售。售价为5040日 元。对应平台依旧 县NDS。

『雷电十一人

为了拯救地球打败外星侵略者,少年们踏上了征战全日本的足球之旅。本作的游戏舞台将是日本全国,玩家将 选访日本各地一边追寻外星球队一边邀请其他足球高手 加盟。

### 昂贵收纳包再次来袭。

### SCE与SE联合推出《异说 最终幻想》主题周边

日前、SCEJ旗下的时尚品牌"PS Pictogram"宣布将与Porter及Square Enix进行合作、推出超人气PSP群戏《异说 最終幻想》的主題便構収納包。产品全名为"DISSIDIA FINAL FANTASYX PORTER XPS Pictogram PSP用ケース"、售价方面依旧如"PS Pictogram"系列的其

他产品一样十分昂贵。 为11960日元。

这是 PSPPSP平台的《最終幻想》系列"高戏合作推出的第二教主题周边、收纳包正面有Porter标准的制统标签以及《异说、最终幻想》的游戏图标。前级可以装入PSP的UMD、主机收纳位可以放置PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000的主机、能够兼颜所有的PSP用户。

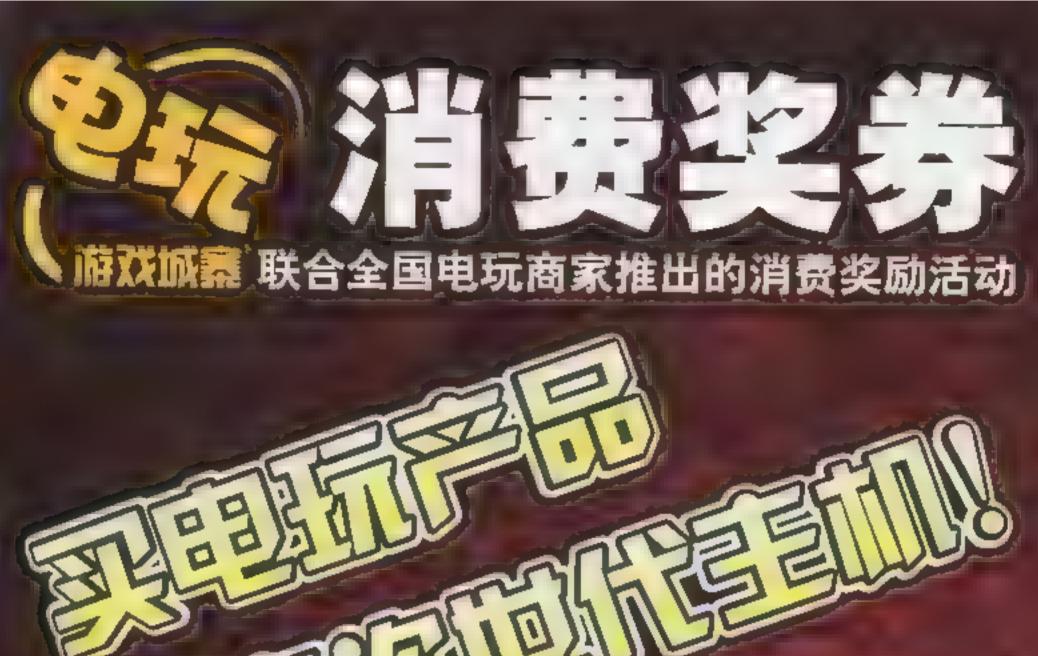


### 华嘉泰尔。《诗琴绘寓专》又推新周边



内部杯底还印有本作的主人公卿剑怜侍的头像。

话機能患患30M-51





**医** 

次世代主机任选一台(PS3/X360/Wii)精美游戏周边一套,每家店铺1~2名

详情请向店员壅询









黑角官方 买黑角中大奖活动同步进行中.....

常清清楚陆。 WW 8-92140 BCM、F

本次活动密無角独家赞助

《机动战士高达 战场之纬 销方胜》虽然夺得了日本较千烯的首。 但实行销量大大低于预期 消化率电 不高 没有再现出机构店辆两 PSP上局方相关标及过于之益 游戏 1911日元的修作偏高等都是推作品没有延续 《高达 战事》系列" 辉煌的原图 PSP的《NEPPS》兼《数依然及键在软件榜的第3点 长寿之势令人惊叹 也 让效仿其游戏理念却已经跌出榜单的《矣·三国无双 联合变表》羡慕不已



# 机动战士高达 战场之绊 携带版

机动ガンダム 战场の绊ポータブル

虽然本作的类型为ACT,但如作要素所占的比重并不多,激成的实验更多的还是纠婚的运用和团队的 ark 多种和体况 医苯甲磺甲 钦 施 克 医木 不言者 新有 一种醇 计一年电流元素 应对上在在要更有利一些,所以出战的的准备工作也是一个不可靠我还重要活动。

周间销量 2万9971套

累计销量 11万4904套





### 职业棒球 家庭棒球场DS 2009

プロ野球 ファミス PDS 2009

怪物猎人 携带版 2nd G (廉价版)

モノスヤー , ターナータブル 2nd G PSP the Best



### 马里奥和路易RPG3

マ オ&ル ( ~ \_ RPG3



## 超级机器人大战K

スーパーロボット大破K

- ■2009年4月2日发售
- ■5040日元
- Capatim.
- AC T
- ■2006年10月30日发售
- ■3940白元
- N-ntendo
- 99G
- 309年2月 1日投售
- ■4800 N T
- 1960
- S RPG
- 制2009年3月20日发育
- 60% 日元

周间销造 2万8750套

累计链货 2万8750套

周间销量 2万7890套

累计特置 58万3312套

2万7089套 周间纸道

累计销量 49万4980套 ---

1万5071套 民间销售

累计销量 18万4618套 🖰



THEW.

## 魔界战记2 携带版

痩界战记ディスガイア2 PORTABLE

哪一代之后,被称为"史上舞剧"的"(陶罗战记)系列"的第二代德移植到了PSP上。PSP版在每 在 名物大子工作 14 7 人名德斯曼中 一致其下不 在下衛衛 。 不 不是 "我不 安不

着,去体验全新的胃粉。即使是标题157版的证案也解解较多新的乐趣

用间锅量 1万4348套

### 累计销量 4万9667套



节奏天国 金

立体绘图方块

リズム天国ゴールト

■2009年2月26日发售

5940日元

N+ntendo

■ YUG ■2008年7月31日准備

■3800日元

Mintendo

SUN ■2009年3月12日发售

■3800日元

Konam-

**ETC** 

■ 2008年11月13日東僧

■4800日元

**八间特别** 1万1956套

4万8447套 累计铸造

周间辖型 1万1883套

166万3307套 累计销逼

周间销量 1万1266 實

9万3113套 累计销量

馬匈籍重 9737套 34万5050套 累计销量

## 三角帽与魔法的365天

とんがりがりらと魔法の365にち

立体ヒクロス

医传输量吸引本油

括号内的为NDS+NDSL 蒙计销量之和,

ND51 PSP

NDSL

5万8226台 4万7263台

7992台

86万3280台 77万3363声

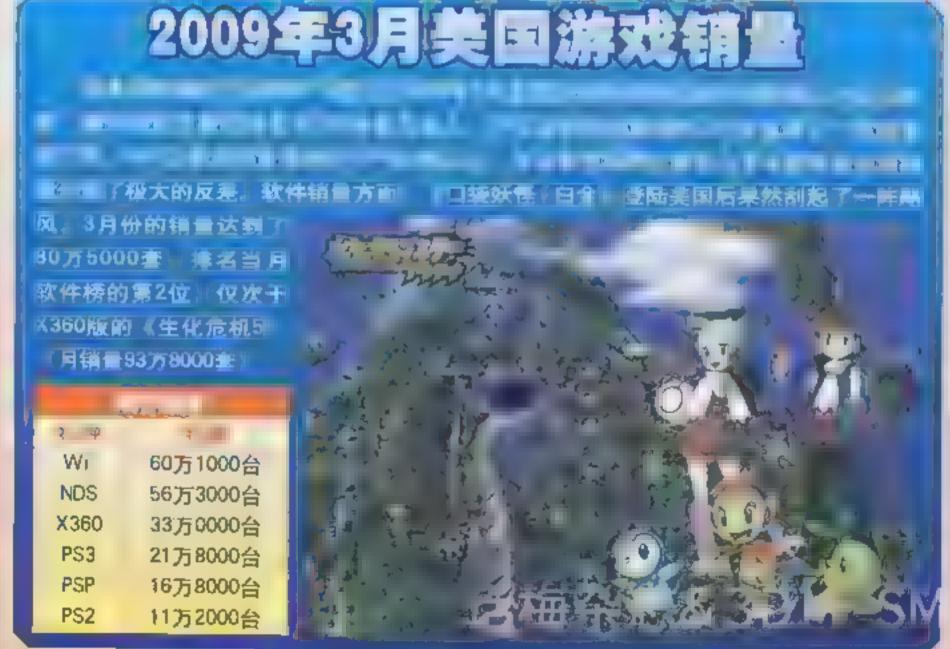
22万638台

214万 3372台

1,857,1817台

1762万6606台 (2407万5812台)







\_

由于工作原因、笔者平 常要接触各种市调报告,对着 密密麻麻的数字研究市场趋势 是 个很枯燥的过程,有些报 告动辄数百页。看起来很是吓 人,光是那厚度就让人不敢质 疑其权威性。可是定销 看. 真是想不质疑都不行。早些年 有一个很经典的统计报告,说 是日本的游戏业规模已经超越 了汽车业, 当时笔者才疏学 浅,差点就被唬住了,不过转 念一想:光是丰田一家的年营 显额就有十几万亿日元,换成 游戏机相当于10亿台,换成游 戏软件相当于20多亿套。所有 日本人每年平均购买4部主机外 加8套游戏才赶得上。不知道这 份"报告"的作者在动笔前是 否做过这个简单的算术题。

这些年有了Enterprain和 NP 的统计报告,配合网络这 个便利的工具, 其他各类不知 所云的报告逐渐无所盾形。但 那些旨在吓唬外行人的报告依 然存在。最近又出现了 篇让 人边看边忍不住摸脑门的调查 报告。

英国有个M16情报局,美 国有个"M 6游戏市场会议", 照理这个专业的游戏产业会议 应该不至于在统计报告上闹出 笑话, 可在最近一次会议发布 的报告中,确实是颠覆了人们 对游戏产业格局的基本认识, 这份报告中称: iPhone与PSP 用户平均购买的游戏数量最

多, 去年IPhone用户平均购 实4.57款游戏,PSP用户购买 4 12款游戏,接下来分别是PS3 (3.99) , PDA (3.70) , X360 (3.55) Wil (3.44) 和NDS (3.39) 。在二手游戏 方面, PSP排第一(2.71), NDS依旧垫底 (2.01)。 iPhone游戏便宜,排在第一也 不稀奇,可PSP排第二就有些 诡异了。对NPD数据稍有关注 的玩家都知道。去年美国游戏 销量榜前10名的位置 直是由 ▼ 、NFS和X360占领、PSP别 说 I OP10, 1 OP50 之内都罕见 复踪, PSP用户怎么就突然变 成了最活跃的游戏胸实者?

M16的这份报告大概是 "砖家"们在办公室里幻想出 来的,又或者是把苹果或索尼 的员工作为抽样统计对象, 估 计参加会议的有识之士们也不! 会太往心里去。那么"砖家" 费了不少气力写的这份报告究 竟用豪何在?这可能是与M16 会议中的一个新议题有关 Phone与PSP的战争。

自从去年苹果发布了App Store, IPhone VS NOS以及 Phone VS PSP就成了时髦 新活题,也有一些苹果拥趸说 iPhone嚴終將把索尼和任天 者想起几年前Square In X、

Capcom等纷纷宣布力挺NII DOCOMO时, 日本业界抛出的 手机胜利论。IPhone的游戏笔 者玩过不少, 日本的手机游戏 笔者也曾在出差时于TGS试过 一些,笔者的个人感受是:论 游戏性和游戏阵容、IPhone比 起日本的手机游戏还差一截, 更别提向NDS和PSPLL板。日 本的手机几年前就有了《最终 幻想》、《勇者斗恶龙》、 (生化危机)和(MGS),可 至今也没对掌机市场造成半点 冲击。

MI6把中hone和PSP摆上 神台, 大概是为了说明网络发 行将成为主流的道理, 笔者也 相信这将会是大势所趋。APP Store目前可供下载的软件已达 2.5万,10亿下载量的阶段性目 标指田可待。PSP今后难免将 在网络发行之战中与 Phone II 面交锋,但二者的定位截然不 同. App Store下载量虽大, 可大多为免费和廉价软件。 PSP的目标是把每套30~40美 元的游戏从货架搬到网络,索 尼需要的不是App Store并喷 般地集中爆发。而是细水长流 地逐步过渡。IPhone游戏可以 成为人们玩腻〈贪吃蛇〉之后 的替补品,而要玩真正的掌机 堂统统赶出掌机市场。这让笔 游戏, 你还是要在口袋里多端 - 部PSP或NDSI



经同事的极力推荐, 周未 偶尔得闲去电影院观看了贾 樟柯导演的新片 (二十四城 记》,居然被深深地感动了 一把, 电影即将结尾的高潮 阶段眼眶不禁也有些湿润。

(二十四城记) 的剧情是以成 都一家真实存在过的420军工 厂为故事背景, 这家曾经红火 兴旺过数十年的国营军工企业 因经营不善走向衰败,其工厂 厂房即将被拆除改建商品房, 三个代表着不同时间段的昔日 "厂花"不约而同地故地重 游, 电影以倒叙手法从她们的 角度描述了大工业时代的小人 物群像。还模仿纪录片手法在 电影里穿插了许多原420厂员 工的采访回忆。虽然身在上 海,笔者也在一家有着悠久历 史的国企就职多年。亲身经历 了工厂的兴衰起落,形片中描 述的许多人物和剧情桥段备感 真实亲切。

被作为今年香港电影节闭 筹收尾片的 (二十四城记) 再 次延续了贾樟柯小众电影品好 不叫座的命运, 据说目前全国 累计票房还不到1000万元,笔 者前往观赏的那天也大致可以 了解到该片的市场景况, 偌大 的电影院里上座軍不到六成。 2008年度的国产电影佳作。笔 者曾经恶于该片遭遇市场冷遇 的原因, 直到亲身观摩后方释 限性, (二十四城记) 所叙述 的故事主题注定其不会被主流 消费群体的都市青年白领们所 的国营企业中下阶层员工们, 又有多少人有闲心和闲钱特意

前往电影院观廳呢♀

好的电影不一定等同于( 票房好的电影, 票房好的电 影往往也末 必是好电影, 类 似的结论套用到游戏市场上 同样适用。

笔者对欧美厂商制作的掌 机游戏素有偏见。一直认为性 格最放粗犷的西方人很难制作 出小巧细腻类型的作品 (虽然 传世不朽的 (俄罗斯方块) 出 自欧美人士手笔), 不过最 近推出的NDS版 (GTA 唐人 街战争》却完全让人改变了 看法,该游戏的优秀品质和 欧美名大媒体发布的先行评测 报告完全吻合。家用平台最 | 新作(GTA IV)的关键要素 几乎被完全继承。RockStar 的开发团队曾经宣称NDS版 (GIA) 消耗了他们大量的工

作时间,现在署采并非夸大县 词、《GTA 唐人街战争》的 遊戏丰富度对于掌机游戏来说 绝对算得上难能可贵, 总流程 可达上百小时。开发团队还针 对NOS的硬件特性颇动了番脑 筋, 以扬长避短的方法展现了 该平台目前为止最出色的30效 果,此外对双屏和触摸等功能 的活用也非常让人収服。

贾樟柯是当代中国青年导演中 披露的初步统计数据获悉; 的翘楚,(二十四城记)也是 (GTA 唐人街战争)发售一 个月余在欧美地区的实际销量 为30万份(北美约20万)。这 个成绩虽然不能算太糟糕,但 确实有些对不起(GTA)这 称,但因此导致了受众面的局「个鼎鼎大名的品牌标题、更对 不起发行商颇为尽心竭力的宣 传力度 (新一零 (南方公园) 里也有(GTA 唐人街战争) 置睞,然而能够对之产生共鸣(的广告海报)。要知道在几乎 周一时间段里,NPF机构统计 X360独占发布的 (GTA IV)



第一部付费资料片"失落与诅 咒"的下载量已经顺利突破 百万大关。虽然目前 (OTA 唐人街战争) 渐有长卖趋势, 但最终销量超越PSP版(GTA 自由城故事》基本没戏、须知 PSP在欧美的市场保有量尚不 定NOS的四成,TAKE?今番实 在让人有抱错了腿的感觉。

事实上很容易理解(GTA **售人街战争**) 无法取得和口碑 相符合销售佳绩的原因所在: 欧美地区NDS的主流用户群年 龄层在8 14岁之间,这些客 户的家长们有多少愿意掏腰包 为自己的下一代购买这款充满 血腥暴力色彩的限制级游戏 呢?至于那些追捧"〈OTA〉 系列"的所谓大龄核心玩家, 更加不会含X360版《OTA 17) 新资料片不顾。而去玩一 款有严重内容缩水嫌疑的掌机 根据发行商TAKE2最新 | 版。我们完全有理由相信,如 果 (GTA 唐人街战争) 发售 在欧美地区已呈日簿西山之势 的PSP平台,或许虽然不复当 初的鼎盛景象,至少也可以比 NDS版多卖那么二、五万份。

> 许多玩家经常会抱怨和 疑问: "XXX游戏为什么不 在XXX平台推出。"他们并 不了解市场调研对于企业经 营的重要性,如果无法真正 掌握市场的方向性, 即便再 代秀的游戏作品也会落得南 橋北枳的结果……



# GOLDEN EYE CROSS REVIEW

《战国如仙儿》如作改变"游技奠坚之后,玩法重得更加接近于《局 这对高达】 这种改变的优是好是坏可谓见住见智 不过时 于原作环的古伊来说 多多岁》在那不大道恒 PP的《外星 D 鼓 2) 是一款上人的事的原创作品 喜欢S. G的几家可不 要因为其名气不物而做主 换着玩一下有定会有意想不到 的工柜 NDS平台的《经区】新》新作延续了多列一贯的轻似恶 丰富产趣的竞争也给抗家留下了策划的印象

一款PSP上原创的美式风格战模类游 戏 游戏分别从人娄和外埋人两个 种族的视角出发 演绎了 场为争 **存资源而进行的大规模果际战争。** 



作。蔣敖的鐵路性1常遙。战 4計場有予模就有可能陷入方 起不复的竞炮。各种不衡型军的机体以及 卸件的组装 计玩物门以根据自己的翻求 和喜好来制作属于自己风格的机体、剧场 模式关卡中的各项任务完成起来也是个不 小的挑战。剧情方面由人类和外星人两条 线从不同角度来进行叙述让人感觉非常摩 直亮实,而美式蔓围风格的过场动画也 业很 D接船软美游戏的人糗前 - 亮,在 这里将这数PSP上学见的原创美式SLC 推荐给所有喜爱这类游戏的玩

数让人意想不到的SLC住

聚,相信它一定不会 计作失语的。

LKY 非常通派的战狼 5 C. 浓薰的料幻风格令 人数米 游戏繁名的数据 以及名,可或,年增上手造成 一起麻烦 相只

實深入进入就会 放不下手。



首先知 游戏给人摄深的 自動が発す窓的にくが画 垂直音乐也问图 司点,不 以别相的操作、缓慢的节 奏利偏低的难宜 都是游戏较大的

系统基度各級態曲改

本作一致系列以往的 割草式 战斗 主要强调同伴与同伴之间的协力作战 游戏中的可使用人物多达30人 每个角 色各自都有个性十足的特技。



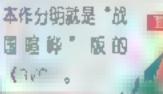
音乐 青黄青青泉 突快度 ★★★☆☆ 对战乐趣 大大大大会

不过 音乐 包是相当不错。 《天》 很多的现代出了战斗气氛。天 卡过于重复是本作 大不足之处,过多 的杂兵战也容易让人厌烦。本作的收集。 要素相当丰富。每名角色都有专用的武 器、防臭以及服装。想要集齐可是一个 浩大的工程。与系列前几作收录了大墨 精彩CG动画的剧精模式相比。本作的剧 情模式实在是不厚意,大部分剧情均是 用文字+配音的形式来叙述、剧情动画り| 得可怜,辛辛苦苦通关后也只能得到一 张静止的图。另外, 剧情动画 中角色说话不张斶这点依旧让

本作的玉面素质只能算是中

变得那么大。失去了模特王军 的示题图 作为主打的"对 战"在系统上尚有待政治。任 **各模式就具挑战** 性 只是很难磨 ALCONO TO NO

马伸 游戏的操作感和打击感 还是很不错的,看效也原汁原 陈。但此类落戏没有了一颗节 于的感觉不是 般的别扭 本作分明就是"战



人觉得十分别祖。

C电击学图RPG 维纳斯十字基。

玩家要扮演一名原创主人公 和《电击 文庫》的众多角色一起在异世界實验 从"维梦"的手中将各个世界纠正到与 原作相符的发展轨道上。



音效 FANS向 大大古大

念作, 厂商很轻松地抓住了声 优这个卖点,1Gb的容量支持 了主线的全程语音,光是这点就足够让 原作FANS义无反顾了。然而,作为一款 RPG, 本作在島橋上显得非常薄弱、每 - 草除了开头和结尾外的一点"NETA" 剧情外,全部都在绕迷宫和解谜中度 过,没看过原作的玩家甚至不知道究竟 发生了什么事情,这也算是本作无法亲 和大众的地方。战斗方面可自行调节难 度的设定倒是很体贴,卡片合成系统让 原先随单的战斗变得更有趣,

作为(电压文库)15周年的纪

不过游戏的综合评价只是"尚 可一玩"。

洋東 厚頂的全程语音以及 能和数位人气,说的女主角共 圆战 4对于 ANS而高确实商 不 的杀伤刀 不过游戏的 系统产面过于简 陋 过多约遂宫 世让人头疼。

战斗还算有点意思, 颇有点"(传说)系列"的 珠道。不过落戏核心向的程 変太高了一些 効果不是原 作的 ANS 很

進在游戏中寻找

至共靈点。

这一作的这是女在是很新领。

《蜡笔小新》系列 第一次登陆NDS车 台 此次,新在黏土的世界中展开 段 不随界常的實险 花样繁多的变势和违 型各异的BOSS都是本作的亮点所在



查查 系统

背景中号式各样的势士逼真又 不失量,5风格,让人很容易就 联哲学玩橡空泥的日子。全程语音可以说 望本作的一大系点,但伴随而来的则是是 情部分给人式长的感觉 而且第一次玩的 8 特里分异模较进不能够高的设定。也有 节强卫的群跃。游戏的操作一处改在地优 秀 按键像作和触模操作的切替先任何牵 虽整。本作中不少关系乱身计得相当合 理 BCSS战更是精荣激烈。从开始至通 关,基本不会有啥或之些。八大关节也让 游戏的流程长度得以保证,不过 相对于20多种变身还是 量得有些短。

乌鲁 要身系统仍然是潜戏 的要件所在,一新的各种古经 简型LA忍发不禁, 和以往作 是相比这次的变身所占此手要 大 需要利用要 粤来解谜的地方

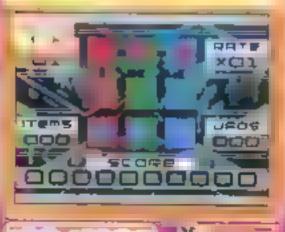
32 J. T.

**一种** 就系列前几件 样。 本作必然即行者校院的可以 件。元季篇的語音也は人感覚 十年至实。。新的光型和招往 草土菜有趣,令 遊戏过程毫无格

极之群。

■卡持(512Mb) ■Tele ■STG ■2009年3月25日◆1~2人◆計広兵子文水、F 同今主徒

将系列传统玩法进行革新 再结合了 流行风格的音画效果 本作是一款底 怀旧又新潮的射击游戏 爽快感和可 研究度都比较高。



音效 含文文文文 难度 \*\*\*\* 眼花度 \*\*\*\*

总

蓝戏继承了前作喧哗热闹的风 格、颜色鲜艳的敌人与武器。

不断变化的背景画面让游戏 充满了现代区格, 而非常像案化的形象 至经典的玩法又有种把人带回30年前的 感觉。也许这正是厂商想要传达给玩家 的。虽然游戏的玩法简单、流程很短, 但是其实系统非常复杂, 各种复杂维修 的得分系统让抗家常学尽此失废,也让 游戏上手有了一定难度。游戏的音效做 得非常出色。各种打击音效会和背景音 乐的节拍节奏一致、好像是在玩音乐游 戏一般。让人不知不觉融人游 戏中。游戏中的各种视觉效果 比较花峭。很容易觉得爱气。

羽纹 本作通过最简单的 方式让玩家享受最原始的茶 戏乐趣,如果你觉得本作是 款简单的休闲小游戏就大错 特错了、HARD 难度的关卡足以 让人抓狂。

LIKY 相比前作又增加 了新的要素和玩法、使得 変快感和新鲜感都大大增 加、曾经简陋无比的游戏 能进化到今天 这个形态确实 令人告知了。

# GOLDEN ETE INSDEPTH REVIEW



1995年, Square联手(最终 幻想》的制作人坂口博傳和《西 者斗恶龙)的制作人堀井雄二。 并邀请署名漫画家鸟山明负责人 设、光由康典负责游戏音乐, 这 **全**梦幻般的阵容造就了一款史诗 级的RPG作品。对,这就是SFC 多广受喜爱的人物和奇异的故事 情节使得该作成为历史上制作最

达13种的不同结局又再次呈现在 大家面前, 下面就让我们来回顾 一下这部作品吧,

一款优秀的RPO作品、理新 当然要有一个好的剧情, 虽然本 版的《超时空之钥》。作品中众作的剧情在本质上没有脱离勇者:游戏能将人物在 救世这个俗套的范畴,但由于引 入了时空穿梭的概念而使得游戏 挥到如此高度。 一。如今厂商 少年克罗诺的偶然奇遇为开端。 将其移植到了 讲述了他在各个时代结识同伴并 NOS这个时下 一起冒险的故事。本作对角色的 **最受欢迎的掌,忽画尤为细致、从冷酷又善于算** 机平台,瓶些!计的恐龙族之女王阿扎拉,到虽! 令人难忘的角。然身体被魔王变为青蛙、却发誓 色、庞大的故》要将其打败的蛙人和士,奉到程 事构架以及多 舞客镰刀并伪装为劈型的凝土,

游戏将所有人的 備节都紧紧相连 并错综复杂地交 织在一起,这样 自始至终都有-条饱满而连贯的 故事线,很少有 故事中的发展发

好的 游戏 之 的剧情饱满而精彩。作品以平凡 : 即使是铁石心肠的人也会被故事所 触动, 另外那庞大的结局数量即便

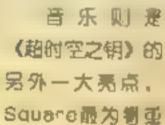




是现在的次世代大作也根少有达到的。

# PLANE SE

的街道、虚幻的时空通道以及人物的空通道以及人物的小动作,厂商在画面细节方面所下的功夫让玩家在游戏开始之初就感觉到



的游戏音乐制作人植松伸失和光 由嵌典联袂为我们打造了一首首 动人曲目。游戏的背景音乐也同 剧情和场景配合得天农无缝。城 市的欢快喧闹、家里的温馨、教 堂的空灵、战斗的紧张都被表现 得淋漓尽致。主角克罗语舍命烧 教队伍成员的悲情一幕在急促背 景音的衬托下更让人记忆犹新。

# जिल्लामा स्थापन

之所以为标题的创新两字加上引号是因为本作所采用的即活动式战斗(Active Time Battle、简称为ATB)在时下虽然已司空见惯。但在SFC时代还是颇具新意的。和"〈最终幻想〉系列"又有所不同的是,本作中战场上的敌人时刻都在进行着移动,也就是说玩家在发动某



▲ATB的战斗方式让作品充满了监张感 些范围攻击时就必须考虑到敌方与 我方的位置关系。随着不断出现的 变化,对应战略也将做出必要的政 变,这使得游戏的节奏感更强。另 外还要顺带一提的就是合力技系 统,3个小队成员协同发动的合力 攻击能产生相当于普通攻击两倍甚 至三倍的极力,不过在对目标造成 绝大伤害的问时也存在一些硬伤。 度直接的限制条件便是合力技必须 在3人ATU槽均畜湖的情况下才能 发动,为等待同伴满足发动条件而 遗失战机、甚至导致战斗失败的精 景比比皆是,这就对玩家在临场判 新的准确性上提出了更高的要求。

# In:

在说完作品的优点后,我们再来看看本作一些不尽如人意的地方。首先是游戏使用的字体很小(这也是Square Enlx推出的部分NUS游戏的通病),对于想怀旧而选择了经典模式的玩家来说则反应更明显 一菜单的字密密麻麻,而战斗指令的字几乎都缩成了一条线。这不仅让游戏玩着累,更是会



▲只要实力签 在斗技场里秒条对方也很平常。

影响到大家的心情。第一个就是 本作的新增内容不太厚道,"龙 之圣域"这个隐藏迷宫里接任务 **奴任务的模式实在没有新意,并** 且大多数都是来回两地送东西的 委托, 很容易让人产生厌烦情 绪: "次元扭曲"则搬用游戏中 现有的迷宫素材东拼西凑而来。 滥竽充数的迹象明显: "次元斗 技场"就更不用说了。培养怪物 的过程单调而无聊,对战基本是 拼怪物自身的买力,毫无技术可 宫, 最要命的是斗技胜利品都是 些通常游戏情况下就能取得的物 品,所以也没什么需要特别访问 的价值。

# ・当門は本

题是虽可短益人总体 节其高的人类等,并得利是修子情尤有,如此是一个人。



游戏市场普遍缺乏新作的大环境下更是如此。在文章的最后也希望原创新作的突要能來得更猛烈



有,四年祭了下班 的更加作为失的监索交强》有了 这些点是一群人者 植为各维环是 变为人生进入日本报 医节碎中中大量的目录 娜求有很好的是家 魏邦及中对帝诚教育的深层与讨 里面被到的一个帝诚的严酷 万去以及被为 经工资不少可取之处 各为债务自己产在休息的时候也可以找来是一个。 不过现代的 戏员是理是 一个一个可是超点,整个 ,是是现例以 1 功果因为学的 从高当意识 (50 EASY) 【是理是什么上来 在经过大行物之的3月后 Nathaley 的所政市场都能得有些个情。因而奉鲜的Nathaley 不是,是被3月交易的心政 另外还都是 上进有用接及化者领非常优秀的一块大作。这些成是 的《多务》 成城

# 海辑游戏维夸



# **多**异的研究

如果把(用里晚赛车)的道具系统用的真实赛车类型的游戏上会商什么样的故里呢?本作比是一个例子。游戏引用了道具试察系统一计家在比赛中地能获得试验道具。为防止被对手安全、比赛可速可以装备防患道具,均有车对你使离过等可以装备防患道具,均有车对你使离过等的,均可以装备防患道具,均有车对你使离过,也就要自用够快,还能够"以被之道,为多种投资。每辆赛车都有一个损耗值变为零时,和辆赛车就投资了,也就等于退出比赛。故事模式是游戏的主要内容,形式上与(口袋妖怪)的道馆挑战一样,玩家需要到世界的每个地区挑战当地的影望,每个决定你能够获得当地联盟点数的多)。完整温点

数达至 走槽寸、最地联盟的3055就会压场, 程的穿进取与胜利上即了开启新的联盟。每个任 名元成二维维获与提斯点数,使用技能点数维够 获得新年 购买技能以及强化每个赛车手的能力。在玩家的车队中有了车车,每个车车的能力。在玩家的车队中有了车车,每个车车的能力。有一个数似是上用点数购买强化各角色的能力。角色能力的产低影监着基车性能的发挥,只有好车点等车手能力本够也是不行的。除敌事模式外,游戏还衣录了能够自己设置规则的电机模式 最多继续进程几个老师的赛车都贴着戏。



▶ 通 过 类 似 《FF 知》的执 照盘系统提升 车手的能力。

真实版

马里奥赛第》

### Football Academy

"创建并证确在创定成党识",这是整观。 句 宣传语、他是对本作的最大整理。 AD大声组 英名 收录了题外是球五大联赛的成队和速度,并选择的重 点就在于检验你的这些成队和速度的是域实近。 并 始斯科拉里教练会为你并述游戏的观点,作要知道 支学院琴之队,努力获得共星速度,超一战特殊要称

个强队。游戏主要由是球众是以和比赛生成,是承认上面通过,游戏决定你的众分数。从此的游戏大多是关于足球无足的比如乱队数循队名。在即图上标识得系武师在城市。根据或各种别属于哪个联赛等等。今分数越高。仍然学院球队最获得的球员也就越好,队员员的默默数值也会越等。比赛摩子青年美人,于《天使之翼》,要获得胜利除球队部为起主要作用。还有很大的运气成分。



AND IN OCCUPANT MANAPOLINA

▲游戏的比赛模式类似于《夫使之餐》

Broken Sworp The Shadow of the Templars The econ. of

## 

報()・無の利用。 つり 終現五の定数し部 アンキル \*\* かまでを要求を決める。向に要 ウェビケーを主要を知ば



●游戏的 画面 20 手绘格 画 反起来 分细致。

■快把陽子该 國联票的俱乐

# 新世紀福音战士 獨铁的女友2nd 携帶版

PSP. Statistic Marie And A

### 後年4日 作双傳表功區的,玩家

本作 移植用 7 。年的 一次 是,至 《EVA》外传性质的作品,讲述的是第三新东京 市遭到一次神秘空衰的第三天,破真殿的班上转来一名女学生雾岛真名,一见面她就对真鄙展开主动进攻,接下采发生的故事就要由点家辛体全 了。游戏采用了高青潮的动态图片,更看从格非常接近于动曲。另外它也没有采用单见文字A、C 加对话框的形式,而是直接在画面上嵌上字幕。



▲点型的进行信律在看 部的画

### Cardening Mama

# · 奶和花和草的牙。

很难想像"烧菜妈妈"的两款作品能够取得 如此巨大的成功,目前第一作全球销量379万,第 工作251万。成为NDS销基最高的第三万游戏(不 算老任和世嘉合作的"奥运会"),广商当然不 会放过这个"妈妈桑"招牌而推出了本作。语戏 和之前的(料理妈妈)瓦去类似,玩家需要在一 个大花园里种植各种花朵,而培育花朵的过程就 田若干サ」游戏组成。从近种 到播种 浇水、

移苗、週制肥料、施肥、除虫等语植的过程都需 要玩家亲历亲为。当一个/ 小游戏在一半的限定时



表集工个领外奖励还 能获得道具用来打扮 园丁妈妈或者装饰花 园。本作难度不大, 除了种植花卉、游戏 中还可以种植水果和 蔬菜。

◀ 游戏的风格与狗两作 一样,由许多小游戏串 连而成。

### TrackMan a DS

墨作蘭王去年11月 1日在您州集了, 该作的 集版也于近日发布。多系列以中C如此名 其中的



一数多极 电子系统 世界杯洗 为比赛项 目。这款 另类风格 的竞速游 從基 本保

### 表 "成立下出 · (往 科 、 图)如 s

培了多5.作一的 生人格 它的1.6.并不在于概 车的性能、零件的配置等等,而更注意玩家的操 作和自命力。游戏的场景只有一种、标准都道、 沙罗利知野、游戏节30 种车辆也利应这一个场 度,而这一种主题的操作性也差异很大。游戏有 三个模式 灵速模式 即看谁先到达终点,晓得 模式,越过考定中的各种躁病陷阱到达终点,逃 贴模式 根据任务的要求得建赛通,最后在绑定 的国内到达终岛。自创赛道是游戏的最大特点。 该系统非常强大、玩家完全可以修建出像玩具四 级车赛道一样的多层过山车式赛道。

▲虽然比赛时的场景少,但赛道却千变 万化,

Fash on Designer High Fash on

# **建存法 ■ ■ 図 ロイカック ● 金幣**

想不想开一家服装设计压呢?在这款游戏 中, 你就是一名附尚服装设计序的老板, 你的每 个任务就是根据顾客的要求, 设计出 意适合 顾客的服装(比如晚礼服,运动装)。首先你要 选择 名设计师对你进行指导(不同的设计元的 优势各有不同、使得游戏难度略有差别),之后 进行服饰样式和颜色的搭配,最后根据你所搭配 的服饰进行制作。制作衣服相当王一个/ 蓬戏,



▲持续等于一名湖湾的水展四

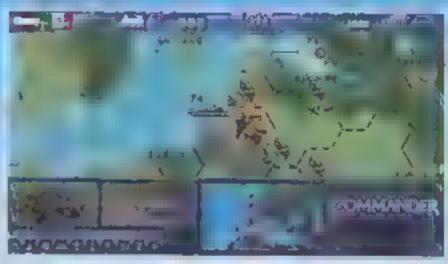
制度。 统初 多配

空操作 來完成 后服饰制作完毕选 择一个模特进行等 衣展示。不过遗憾 的是本作的人设风 格偏向欧美且3D 建模比较粗糙 不 然让自己喜欢的角 色穿上自己亲手语 配呆手制作的衣服 还是颇有一番成就 感的。

# PSP 战场指挥官 欧洲战争

### 世存地。 典型SLC多好基

本作是200/年发售的PC版的加强版、该作还 同期发售了NUS版和PC版。这款回合制战略游戏 与老牌经典SLG《大战略》风格有些类似、以巨 大的世界地图作为战场、以第二次世界大战作为 故事背景,玩家可以选择德章日组成的细》。国或 者反法西斯同盟国。游戏收录了三战1939~1844 期间6个宏大战役的剧本,包括入侵波兰、苏联的 作尔斯克战役、诺曼底登陆等。要想获得战役的 等利。需要多占等城市和首都一征召历史上的名字里,并积极发展和技提各战 1万。特别值得被的是一群成的点域品情和战斗或画采用珍贵的一战五宝结录片象缘和超片,看起来更有一番历史和重要。



▲本作以巨大的世界地围作为战场。

# 一品短消息

market and

NDS平台全球媒体评分排名第八的 妙世界》近日推出了汉化版,虽然有少量 图片未汉化,但并不影响剧情的理解,而 且游戏的许多细节部分也进行了非常优秀 的汉化,之前因为语言问题而没有接触的 玩家千万不可错失这次的汉化版, 去年3月 发售的《口袋妖怪突击队 融合》推出了完 全汉化版, 这款A · RPG几乎所有内容都被 汉化, 汉化素质很高 赶快拿起触控笔操 纵捕捉陀螺进入到神奇的"口袋妖怪"世 界中吧」"《SIMPLE》系列"的第16款作 品《寻找不可思议的昆虫之森》(1178) 发布了剧情汉化版 图片和其他文本并未 汉化,游戏的目的就是收集昆虫,玩家需 要在森林迷宫中和昆虫肉搏,当打到其脑 残时便有一定几率用笼子将其收服。去年 10月23日发售的纵向射击游戏《决意 死亡

标记》(2812)推出了汉化版,汉化主要 集中在游戏的教程讲座中, 之前曾介绍的 **芝转检察官** 网页体验版如今也放出了汉 化。距离本作发售还有一个月左右时间,不 妨拿起汉化版再预热一下, 刚发售不久的 《游戏王5D's》(3563)推出了全卡片和菜 单的汉化补丁、剧情文本转为了英文显示。 由于游戏本身内置多种语言,需要将NDS系 统语言设置为日文才能显示出中文文本 文 字AVG《地狱少女 朱夢》(1574)推出了 汉化版,游戏本身采用了下屏全是文字对话 的方式,再加上不错的翻译,感觉就像看一 部电子小说,数字类益智游戏《谜题伙伴 绘图方块》(3325)和《谜题伙伴 数独》 (3145) 推出了完全汉化版,两款作品均是 类似数独形式的数字填格游戏。

### 

PSP部分最近仍旧比较萧条,值得一提的是去年7月24日发售的格斗游戏《罪恶装备XX重音核心 PLUS》推出了美版。

WANTED DE L'INDICATION





▲操纵魅力的女性角色打倒威励世界的 新敌人。 现角色的特马垂面, 他做的角色也能相应地以地 作做的角色也能相应地以地





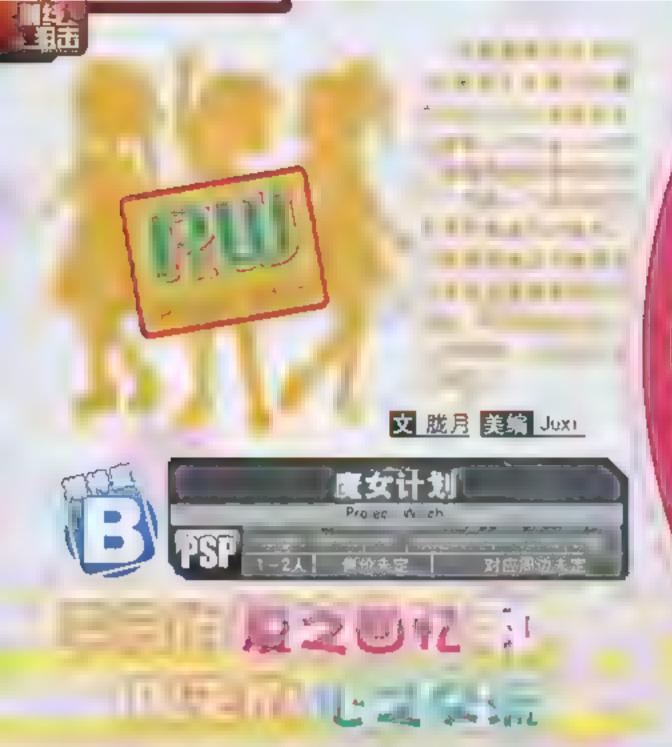
















本作中的迷你 本作中的迷你 游戏不算复杂,根 据屏幕上的指示, 据屏幕上的指示, 一般是按下特定的 一般是按下特定的 一般是被为滑杆等, 一般人正确后即可成 功发动魔法。

,薊尔蒂





允许4人同台竞技,本作中的参战角色赞 括了从系列第一作《幻想传说》开始, 到去年年底的最新正统作品(心灵传 说》为止的13部〈传说〉作品中的35 位人气角色。玩家不仅可以操作自己

喜欢的角色进行激烈的战斗, 根据所

选角色的 不同,还 可以体验 到从不同 视角展开 的故事。 游戏中为 玩家准备

了丰富的事件以及大量隐藏要 素,在耐玩度上有所保证。

近身战。源作中的木技等

本作的主題歌卷由去年照稱出進的為 气组合 GIR NEXT DOOR 担当 该组合虽然出 輝凭借着不俗的人气杀人去年的红白那

保守的数学了。

▲去年年度刷刷发售的《心灵传说》中的主 人公辛格也会参战。不过对于《传说》这样

庞大的系列来说 35位参战角色其实算是挺

官方首批公开的参战角色 共有8人,其中绝大部分都是 擅长近身战的前卫型角色。来自《宿命传说》中的孔格曼也在 首批公布的角色之列,貌似(传说)的制作人都非常喜欢这个 角色,所以尽管他不是主角,曝光复也一直都比较高。





心灵传说 柿原彻也



蹲事传说



他乐传说





深渊传说 铃木干哥



概井はるこ







宿命传说 玄田街麗



宿命传说



# 关智一



本来自己學說的學系學的角色不可用自動自由有法 k性1000中的进个航空 世界树之战 被称为

BRANCH BRANCH

**在大果实** 的基本

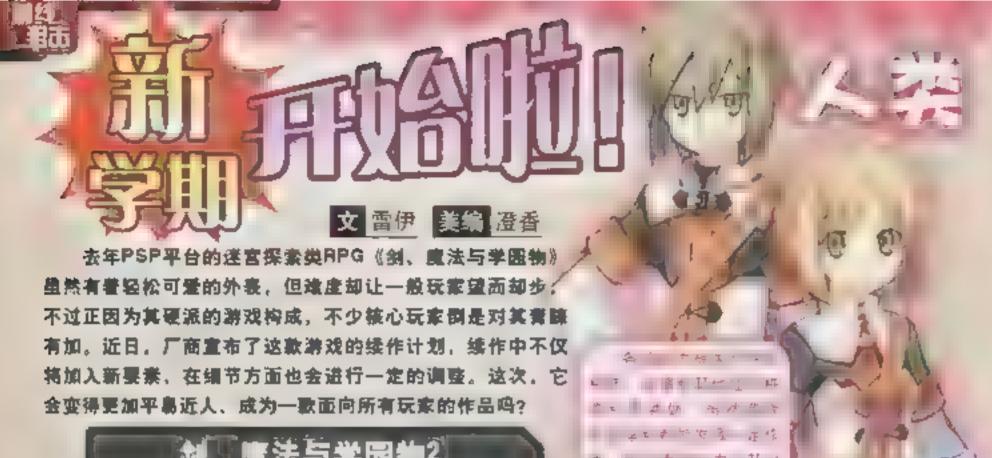
**有着色作为各类国家的代表版工** 投入到了激烈的战斗之中。

# 还有很多心密没有公用

rte

游戏的。 主要模式虽 然是对战模 式,但其实 游戏中还有

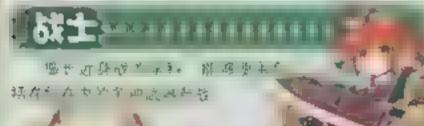
着非常丰富的其他游戏内容。比如我们现在看到的 这个采用点等描绘的画面。这会是本作中的迷你游 戏吗?具体的情报情都急我们的后续报道吧。



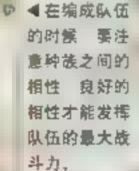


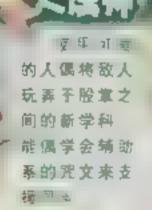
选择完种族后, 玩家还需要决定角色的 学科。学科相当于同类游戏中的职业,本作 中的学科种类扩充到了19种。玩家的选择将 会更加丰富。在6人战与队伍中产配不同的 学科, 必定会让战斗更加得一点手。

可以自创角色并对角色进行养成是本 作的魅力, 而更令人兴奋的是, 游戏中玩 家最多可以创建100位角色,角色的培养充 满了乐趣。游戏为玩家提供了10个可选种 族,每个种族皆有男女两种造型。



拉太魔术士允 文的学科、能够较 快学会政击系咒文并在队伍中 发挥重要作用





野学科



本性主新学科 和前件分类赎和转人 样是操 素型桿甲基 威胁汽车线 在承伍中安排 全成学 。前角色片分析物过程更加多少 萬房 附著海拔







# 成为金世界最有名的魔女

继〈玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌〉之后,日本一Software又有一款风格可爱、面向女性玩家的RPG作品要登陆NDS平台了。这款名为〈魔女传奇〉的游戏是一款完全原创的RPG作品,故事讲述了要强好胜的见习魔女莉迪尔无意中解开了"古书魔女"的封印,致使世界再度陷入恐怖与混乱,为了再次封印古书魔女,莉迪尔带着对魔法世界有着深刻理解的吸血鬼露踏上了巡游世界的冒险之旅。

露所沉睡的古城中的"门之间"是玩家在游戏中的冒险据点,在这里,玩家可以通过连接着世界各国的门前往各地。通过门之间还可以前往影栖之街,在这里玩家可以回复体力或

利用商店来补充道具。

▲魔女加吸血鬼的强合不仅没有 ▲地图上的季品可以用药油尔的 让玩家感觉到阴森。00的造型 全来破坏。 反而让人觉得十分可爱。

ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫

子吞食,从而进入战斗。本作的战斗中,敌 我双方的队伍最多可容纳3人。本作的战斗引 入了"左轮手枪图标系统",玩家可以采取 物理双击、魔法攻击、使用道具、逃走等4种 行动。当选择魔法攻击的话,魔法指令就会 像塞入左轮手枪弹仓中的子弹一样表示在画 面中,将其拖到敌人的名字处就可以发动魔法了。



▲ 林彈仓上的廣法團标拖到敌人 何監督上就可以並如果法攻击。

本作是款动作冒险游戏,游戏背景设定



军阀手里拯救原本安宁祥和的世界的艰巨任务。这个武士军阀利用"Kuju"篇法将森林中的所有无辜的生灵(比如熊、兔子、鸟类等)都变成了为他服务的脑死亡军队。Hro可能不是胜任这个任务的最佳忍者,但是前往讨伐军阀的人没有一个活着回来,而Hro已经是最后的希望了。他的朋友——强壮的Futo、将带着他的大锤陪同Hro 起面对这个危险紧迫的任务。Hlro行动迅速灵活,能够施展其忍术将敌人消灭于无形之中,Futo虽然移动缓慢,但是其大锤攻击威力惊人。本作的战斗比起那也把忍者多曲成墙面的杀人机器的游戏有所不同,每当Hro打败一个敌人时,附本的恶魔都



会消失在一团紫色烟雾中,即该敌人的符咒 被解除,并还原为原本的动物模样继而回归 委林。



▲BOSS体型巨大。异常野 葉、最好通过一些技巧来间 接攻击才行。

▲Futo的大锤攻击势如破竹。

本作是即将面世的DSI Ware在线下载小游戏,并最多支持21个人同时联机,如此庞大的联机阵容让我们不难想



歌此定是思游很后。 就是思游很一种, 有其玩单玩, 是思游很一种, 是思游很一种, 是思游很一种, 是思游很一种, 是思游很一种, 是思游很一种,

一句完整的句子(内容随意),传给第二个玩家后,点击触摸屏上的按钮即可开始游戏,该玩家必须要根据句子的含义面出一幅图,并将此图交由第三个玩戏,让其猜测图画的含义,整个游戏就是这么循环下去,每个人对同一事物的看法都会有所不同,所以当再次传回第一个玩家时,想必句子所表达的意思可能已经完全改变,甚至会离谱得让人跨极大笑。即使绘画功底或语法方面薄弱的玩家也大可放心,因为游戏本意就是

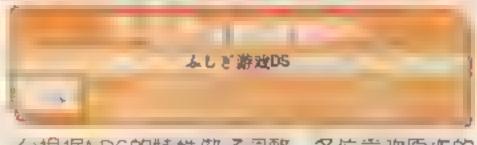


让大家从猜谜中获取快乐,而不是评判你的 画工与文采怎样。在游戏结束后,玩家即可 将此轮游戏内容全部存储下来,包括游戏时 旬、回合数、各玩家的邮件内容等都将详细 记录,相信偶尔再看一看这些内容,回味一 下当时的精彩也是非常惬意的呢。



# YENDS上展开的不可思议之族

本作收录了曾在PS2平台上推出的两部女性向恋爱游戏,分别是《不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》以及《不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》以及《不可思议的游戏 大雀异闻》,这两部作品均是根据度飘悠宇的人气少女漫画《不可思议的游戏》改编而成。游戏的舞台依旧是"四神天地书"的世界,玩家在游戏中扮演的并不是漫事板的女主



分根据NDS的特性做了調整。各位喜欢原作的 朋友可干万不要错过了哦。



▲随着好感度的提高 下 解中男性们的表情也会出 现变化、



▲若选择了能提升男性好 感度的选项 他们周围会 出现野红色的泡泡



▲见主人公被坏人纠缠 朱甫七星宿之一的鬼宿出 手相助。



世嘉公司的知名方块类游戏"〈噗哟噗哟) 系列"最新作即将登场、这次的〈噗哞噗

哟/》依然在多平台上发售, 最先面世的NDS版发售日已确 定在7月30日,而PSP版和Win 版则要等到冬季,三个版本的 售价均为5040日元。

(噗哟噗哟7)的基本 规则乘系列传统,在追加 新规则和新角色的基础上, 又把"变身"和"安心"赋 为新作的关键词。在新规则 "大变身"下游戏时,下落 的噗哟的大小和角色的外形



▲与前一模式形成 鲜明对比 "小戏" 哟狂热"的一行可 摆下10个喽哟。借 题造领之种的力量 可形成跟花塘乱的 连锁消除。

### £2£27

会发生变化,既有让噗哟变大的"大噗哟冲刺"模式,也有让噗哟变小的"小噗哟狂热"模式。"大噗哟冲刺"模式只要3个以上的同色蹼哟连接在一起便可消除(通常模式为4个以上),可更加轻松地实现连锁消除,即使是初学者或不擅长连锁消除的玩家也能给对手送去干扰噗哟。而"小噗哟狂热"则会不时地落下"连锁之种",充分展现游戏爽快的连锁乐趣。

在角色方面,本次追加了原创主人公"安藤苹果",她将和系列的众多

老面孔一起带来全新的故事。



▲ J<sup>-</sup> 「唯一印度」 都式下 3个社事 的噪鹛就可占着一行。



▲从画面来看本 作 支 持 四 人 对 使,用干式咪的 使对手绝望吧;

# 改编自著 名童话的恋爱游



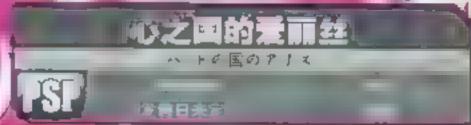
▲白兔似乎很不希望爱丽丝回到原来的世界

FC平台上的(志之国的爱气丝)是款 改编自著名童活(爱喻丝梦游伝境)的女性 向恋爱游戏,该作《精彩的剧情获得了许多 玩家的喜爱,之后又在HS2上推出了强化版。 再过不久,这款作品就要在PSP上与大家见 面了。PSP版以PSP版的内容为基础,并新增

加了不少新要 素。游戏中玩 家扮演的是被 神秘白兔带到 异世界的少女 爱丽丝, 在充 满幻想色彩的 神秘之地寻找



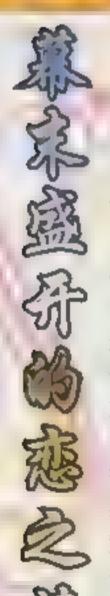
子劑人以及收應穩定第一時中華的重要的色均 ▲异世界的人们会无条件地畫欢上爱丽丝 会在游戏中量场。



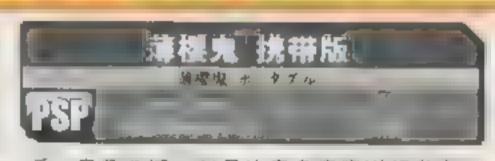
自己的真爱。玩家每天都有3次行动机会,可 以自由 近择想要交谈的对象触发对话事件, 并通过正确的选项来提高对方的好感度。和 PC版一样,本作依旧采用全程语音,为几位 男主角配音的是福山润、小西克幸及保志总 問等人气极高的声优。PSP版还新增加了 "嬖纸模式",玩家可以将游戏中出现的CG 设置为HSH的壁纸。



是为什么?



本作移植自2008年在PS2平 台上推出、以新撰组为题材的女 性向恋爱游戏《薄梅鬼》。游戏 的舞台是幕末日本,女主人公雪 村干鹤为了寻找失踪的父亲而来 到了京都。在京都, 千鹤遇到了 一群失去了理性、不断渴求鲜血 的怪物,以及正在与这群怪物战 3的新撰组。经交谈干鹤得知, 这些怪物原本都是普通的人类, 他们是因使用了一种名为"变若 水"、能够激发人类身体潜影的 西药才会变成这副模样。更让千 鹤吃惊的是,她的父亲与这种怪 药的开发有着密切的关系……游 戏中可恋爱的对象是冲田总司、 斋藤一、土方岁=等历史名人, 本作的声优阵容也相当强大. 从三木真一郎、游佐浩二到大川



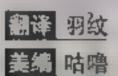
鸟海告辅,对各位恋声癖来说想必有不 小的杀伤力。



公是否 能改变 冲田总 司的命 道?

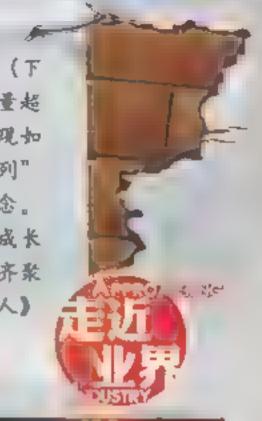
髮材关 蒸 本 作的剧 情音显 明 句...







(怪物猎人 携带版 2nd G) (下简称为"(MHP2G)")的销售量超过300万套。从一匹黑马成长为现如今一线大作的"(怪物猎人)系列"在今年迎来了它5周年的诞辰纪念。为了与各位狩猎者一同分单运纷成长的喜悦。系列的五位主要制作人齐聚一堂与大家回顾5年来《怪物猎人》所留下的足迹。





藤冈要: 2000年后,网络的冲击开始要向家用机,许多家用机作品开始逐渐加入了网络游戏的要素。Capcom为了迎上这一潮流而提出了3个相关项目的开发计划,这里面其中一个就是(怪物猎人)(以下简称为"(MH)")。

江口胜博:最初我们的目标是制作一款"手持大型武器与巨型怪物战斗"的动作游戏。虽然当初也曾想到过加入魔法、让整个游戏背景更具幻想色彩。但是后来结合玩家与怪物的关系而并没有这样做。

### **鸡斯是说 好错 这一概负是在此前前去的略》**

藤冈要:正是这样,确定这一概念主要是参考了游戏的世界设定,我们想要谁都能参与到这部作品中来,"狩猎"这一概念使得《怪物猎人》的世界观变得极为宽广,在这里玩家之间也要平等,这对于一部的格器以来次是非常重要的。



江口胜博:在"〈怪物猎人〉系列"中、猎人对于怪物素材的需求是狩猎的最大动机。 我们在开发过程中也将这点深入反映到〈怪物猎人〉的世界里。

《圣物错人》》无 的角色动作一直 富有卡夏风色 这是为了对应之前所以的 谁都能看与礼好错中来 的本意而有计对 地进行制作的。"

藤冈要:角色动作中包含的各种滑稽要素也是《MH》世界观的构成之一。还是富有人情味的行动更加让人喜欢啊,所以我们在制作的时候就希望能达到让玩家在看到自身角色的动作时也能感到很有趣的效果。

江口胜协 说到猎人的动作嘛,我的第一个反应就是使用回复药的那个POSE(译者注:说到角色动作,我想99%的玩家都会想到这个可恨的FOSE),当时在开发组的阵营里也进行过是否启用该POSE的激烈讨论(笑)。最终我们认为一方面这个动作既将回复过程表现得很重观,而另一方面也体现。这个动作的优缺点,虽然能使体力得到定场,可是角色会产生一段时间的碰撞,寻找怪物攻击的高隙来安全地使用道具是体现游戏性的重要方面。根据上述两点我们敬终决定采取这个动作,"哎,就是因为刚才在使用回复药而往掉了"相信每位猎人都有如此惨痛的经历吧(笑)。

たま木根高か、「】 ・ 「 辛苦吧・

江口胜博。完全是摸索着一步一步来的,将大家的想法逐一去测试、验证。

縣冈要:每次想要尝试新的想法时总是会遇 到很多麻烦(笑)。

小岛博太郎:正因为是网络游戏,游戏中动作的敏捷度、移动的速度、怪物的行动轨迹等方面都会产生相互影响,只要是其中一个环节出现一点变动就可能造成各部分无法完全同步的现象。所以我们总是做一点测试一点,有问题又重来,这样异常细致地制作过来的。

樣內要: 联机部分的制作是相当复杂的。话说当初提出这个企划时, 其实我们对网络游戏这块儿连一点概念都还没有(笑), 只是抱着按一般游戏来做的想法, 毕竟我们在此之前也有过许多游戏制作的经验, 应该没问

题的。结果制作人的一句"我们估计做不出来吧"让我们很不明所以,"为什么呀?"江口胜博,总之就是进行了很多摸索,比如游戏中加入的多个区域地图也是为了让网络游戏中的画面效果更加出色而特别设定的。因为我们想要在游戏中呈现出画卷般的美丽、场景,但要同屏显示出超大的地图,同时还要保持画面的精细,那就太困难了。所以我们就尝试将地图分成多个区域,再对每个区域的画面进行强化。

TANK OF THE STATE OF THE STATE

原冈要: 多区域地图加入后,游戏性方面得到了提升。在各区域中加入不同的主题、营造出不同的特色。不同的区域或开阔、或狭窄,地形高低也有着很大差别,考虑如何在该区域行动、作战也成为一大乐趣。另外我们也制作了一些纯观赏性的区域地图,用来体现游戏中的世界观。

小草、太郎、只是联机的时候,要让怪物在 各个区域的移动很好地衔接起来,这项工程 是很复杂的。为了能让怪物在每个区域都能 自如地行动,我们做了无数欠测式。

薩尔、不是、蘇初制作的定難人龙利奥雷亚、在1000年13年公布的首个宣作影像里登场的就是避火龙。制作飞龙学堡物的过程中最复要的连节就是对它们的飞行进行测试。在新初的开发过程中继从龙就一直在空中飞行而不降落。当时搞得开发团队的人员都很紧张呢(笑)(译者注,可惜这个BUG最终没有得到完全摒除,在《MHP》的某个任务中也有一定几率发生上述情况)。



AND THE SOMEON

江口胜博: 嫡买是这样,我们在决定主人公的职业为"猎人"后考虑到除了狩猎之外也能让玩家有其他的行动选择而加入了这些内容。再往深点说,即便不去狩猎怪物也能让、玩家在钓鱼、采集等活动中找到快乐,这使是我们的初衷。

藤冈要: 网络游戏就是这样, 虽然主要是强调多人游戏的乐趣, 但是在一些情况下玩家只能一个人游玩的舒候我们也必须让大家感觉到有事可做, 这样就更能体现出多人协力的重要性。

任务分本加入书藏多中於有4名 文作的设定于十二万面全人

江口胜博、我们最初是以"无论多り人参加都行"为梦想来制作。后来随着开发进度的深入而下新觉得多人数并非必要。在这之后

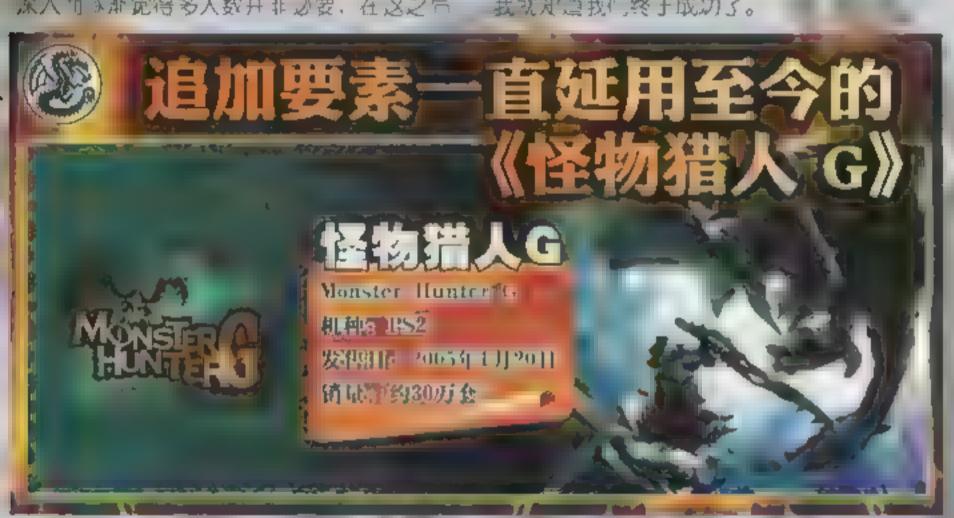
我们便努力进行了点整。

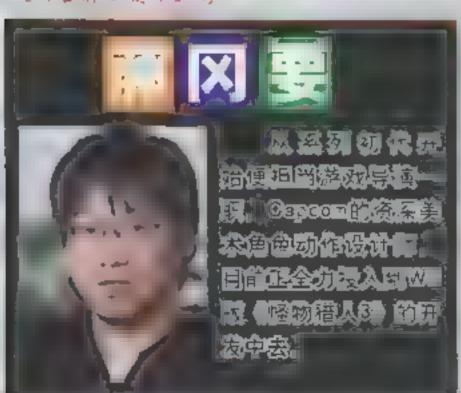
藤冈要:在参考了《MH》之前Capcom所出品的网络游戏作品后,我们得到这样的消息,无论是主机的机能还是整体任务的平衡性,4人组队都是最合适不过的了。

至于发生八十程中 县州分时收额从

藤冈要: 2003年当我们将游戏拿到东京游戏展上展上的时候, 那个时候就确认作品完成了。

小岛博太郎·最让人激动的还是当初实现了能切断怪物尻尾的这一程序后,大家都在惊呼"太棒了!快去试下能不能剥取",结果集中在尻尾边的4人被雌火龙一个火球全部打飞,这个情景还历历在目(笑)、那时候我就知道我们终于成功了。





4(1)

藤冈要:"时是在制作(MH)美版时提出了各种各样的改革方案。同时我们也打算推出《MH》的廉价版、那个时候从游戏制作人那里得到了"出睐价版的话,何不将美版的追加要素一并收录到其中呢?"这样的提案,于是事我们便开始着手策划起《MHG》这完作品。

· 电环束 双乳的幻火管场就是在

**藤冈要**·实际上在制作美版(MH)的时候我们就在考虑这个追加要素、当确认在 《MHG》里将增加一种武器类型的时候,我 就想到了作为片玉金派生世界的双剑,这样 对事初九年至为及泰广场下的是一盆而烦恼 的猎人的选择道。结果在开发是程序出了人手紧张,我也被拉去制作双剑的建模,真是累死了啊(笑)。

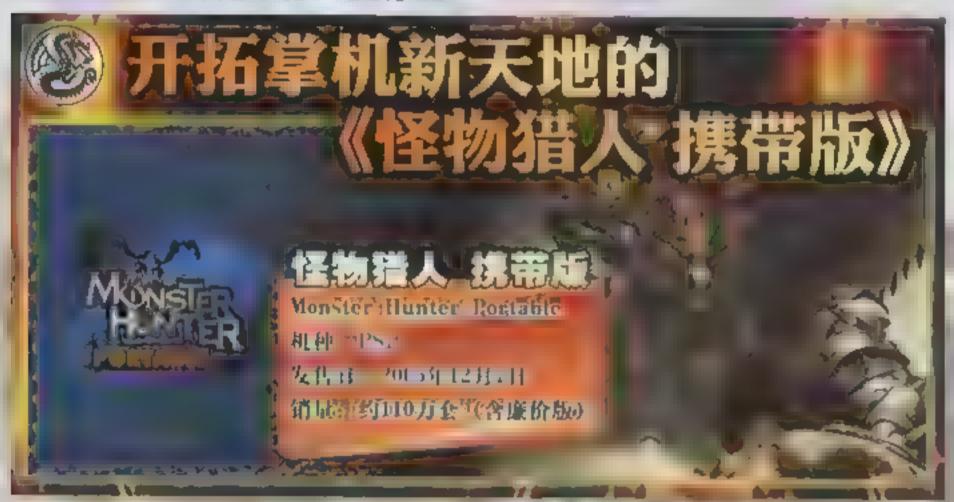
举了双乳从外 另外两个备支关注的要求 就是C级任务和实力更强的亚种首约 吧

藤冈要: 追加新的任务等级是为了让玩家觉得更有挑战性,但是仅仅是将怪物的能力数据调高绝对无法令玩家满意。在这个前提之下我们就制作了肉质和弱点属性与原种有一定区别的亚种类怪物。

小岛慎太郎: 亚种类怪物的引入给任务增添

了不稳定去家、译者注: 玩过《MHO》的读者汇该知道,本作里原种和工种怪物的任务名称是一模一样的,就连契约金和报酬的数自也不成外,所以玩家在见到怪物之前根本无法确定怪物的种类),另外这作还为怪物引入了体格的概念,不同身形大小的怪物对表现整个世界的生态也起到了不小的帮助。

江口胜博: (MHG) 里加入了很多新的要素, 这都是大家经过深思熟虑后得出的改善之处, 我们也在这之后推出的续作中对受到好评的系统继续进行了延用。



藤冈要:《MH2》能与《MHP》进行联动是游戏的瞩目要点之一,由于《MHP》必须先于《MH2》上市,考虑到游戏开发时间的因素,我们选择了以《MHG》为基础进行移植。

一濑泰范: 即便移植也不轻松, 由于有平台的转换, 因此针对新平台做出一些改善、添

的。在《秦勢在》行。这些东西最初是我一个人在笔句、难免会出现一些预料以外的问题。而就在这个80候。《M·/》开发团队的江口胜傅先生加入了进来。

江口胜博: HSH的机能比我们当初想象的还要起,这让我们很多新想去都得以实现。

一藏奉范:在此之前的系列作品都是以在线游戏为主体,然而对于那些没有网络环境



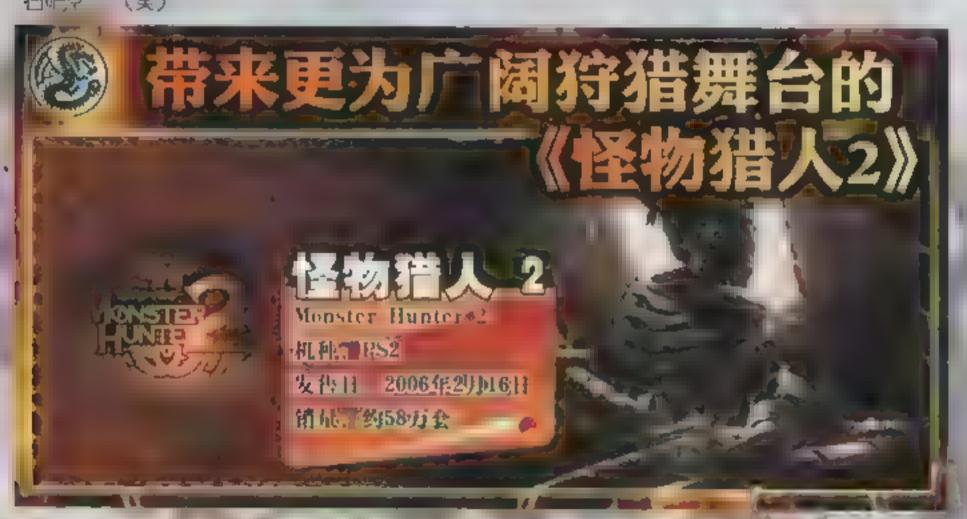
的死家而言,(MHP)的推出无疑是个好 消息。在设计这部作品时我们定下的是即使 单人游玩也能体验到全部乐趣的主旨,而系 列的精髓 联机作战也在集会所里全数晨。 现,不管是单人还是多人都可以在这里领取 任务,这样使得狩猎更加自由。而集会所这 个系统则是我和辻本良三先生共同研究、设 计出来的。

**辻本良三**:记得那时我还只是制作人助理,由于缺乏adhoc模式方面的相关知识,绕了很多弯路。比如集会所的人数容量问题,当时想要做出一个能让许多PSP玩家聚集一堂的场所,就提议说:"容量就定在100人左右吧?"(笑)

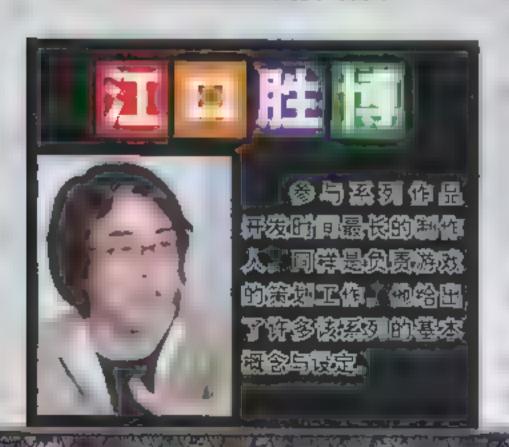
一藏泰范: 虽然有点担心,不过容量大总比小来得好,抱着这样的想法做出了现在大家看到的集会所。这些现在看起来理所当然的集会所系统,在当时来说制作起来可是非常困难的,当时参与制作的各位工作人员,大家至苦了。

至 以下 发售 计有关存项型数会获 得大概类观

**辻本良三**:一开始完全不知道结果, PSP的销售情况是稳步上升的。作为系列第一次登陆掌机平台、我觉得我们算开了个不错的头。



藤冈要·想要加入的内容很多。索性就在 (MH2) 中全部追加进去了。无论是Online 还是Offline的新要素都追加了很多。

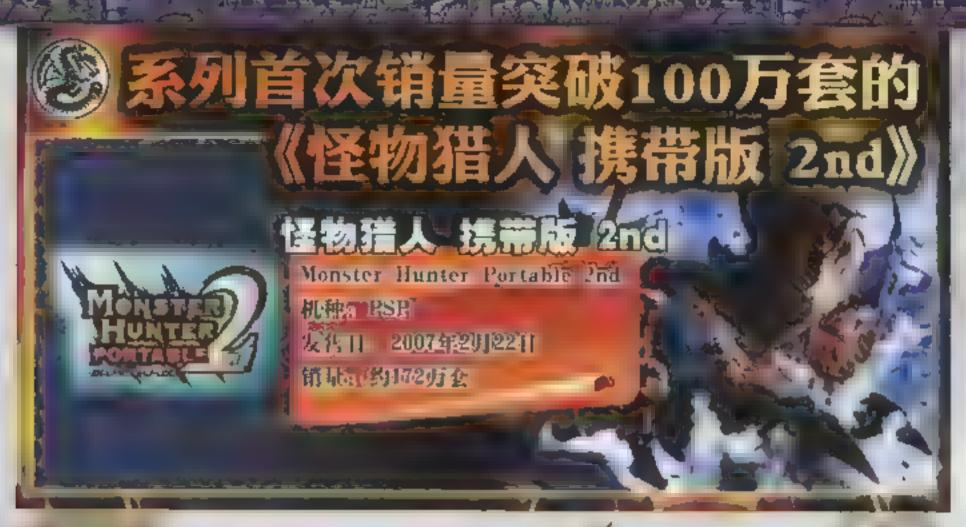


小豆慎太郎:为了《MRC》而全刀以赴,抱着这样的想法全情投入地开始了制作。

藤冈要: (MH) 是以在线联机为乐趣的游戏,不过由于协同狩猎业须依仗于网络的原因,玩家想要体验到在线游戏实际并不算很轻松。针对这一点,我们在Offilne模式方面下足了功夫去将它多彩化,像是与村民交流啊、建设村庄啊等等,目的就是让大家对整个系列的印象更加深刻。

小岛慎太郎:将同一服务器内具有共同目标的猎人聚集在一起接受挑战,这就是Online模式的核心所在。话说回来,当初推出的"古龙袭击"任务引起了巨大的轰动,服务器内聚集了大量拼死守卫街道的猎人,那壮大场面真是令人难以忘怀啊

葉写語、总信着主说。(MHP)就是一部尽 证系列坚持世界及和系统的作品。



りつ 女告的一年日 《を物幣人 携 まち . 以下葡萄カ 《Mn?2》 サ ち t - ま ]

一种靠着 (MHP?) 延期的是 (MH2) 的 秦树,在之前案积的终验的帮助下,此次移植点程要顺利不少。这笔作品是以述原停作特色为前堤,再辅之以学机使获的特性进行针对性开发。在此基础上高速怎样去做出以号 玩家的新鲜东西上我们照得了一番点思。

过本良三:《MHH》按"就班了(MH)的开发过程,游戏的每个还常就是以携带板"《MH》系列"为基准进行制作,加入大

家喜闻乐见的新要等更是这不可缺。

社本良三:从〈MHP?〉开始,我们开始尝试让玩家们在活动现场感受游戏的乐趣。就我个人来说,还是希望大家能够在外面玩,许多人聚在一起,热闹地游戏。不过当时还没有形成带着PSP到外面聚会联机的这么一种游戏气氛,而且也没有一个合适的场所供大家聚会,所以我们就尝试举办了"怪物猎人嘉年华(モンスターハンターフェスタ)"等活动。因为我想只要有玩家来现场玩得很开心,那么就一定会一个传一个地让更多人知道,也就能让更多的人了解到游戏的乐趣所在。

**小岛镇太郎**,但如果规模太小的话,可能就 没什么人气。我们想要让大家在盛会的气氛 下享受游戏的乐趣,所以规模方面也自然越 做越大。另外配合聚会活动,我也跟一遍君 序译了活动专用任务、"挑战模式"等内容 产事、将这些要繁紧急追加了进来。

一藏泰范: 实际制作中才发现,由于党康模式的任务是首次出现,以前也没有过制作先见。所以在游戏平衡度的调整方面需要花费很多的问。不过多亏了我们优秀的工作人员,最后减利将这个任务完成了。

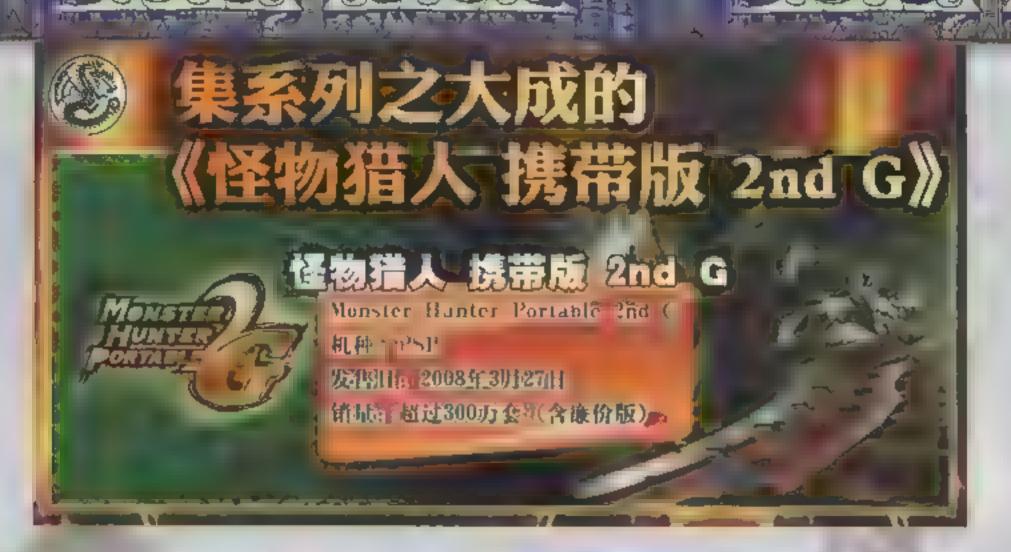
过本良三·托大家的福、来了很多玩家。这也或为"(MH)系列"的一次重大转变,带着HSH到外面跟大家一起游戏的环境形成了。而事实上(MHH?)之后、系列玩家的数量和范围都发生了不小的变化。

, or 67 4

一臟素范:由于可以反复地长时间游玩,因此新购入游戏的玩家也可以很快地融入同伴们的游戏氛围中。

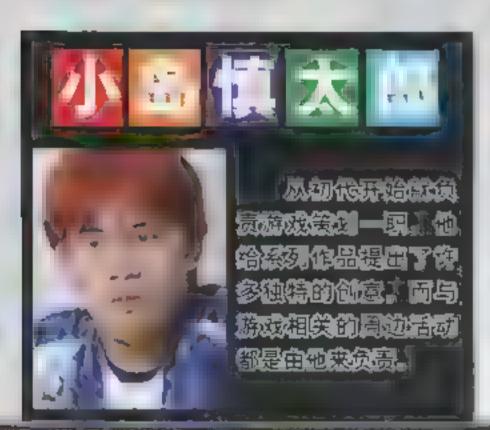
藤冈要:《MHP2》大卖后,·我们也再一次 地感受到,玩家们愿意花更多时间来体验这 个游戏的乐趣。同时也感受到了能够随身携 带、轻松游戏的掌机的强大。

MANTAGE THE STATE OF THE STATE



江口胜博,之后在《MHP2C》的开发过程中 我们便将"狩猎猫"系统正式与人等戏里、 狩猎獾在单人游戏模式下被定义为辅助角 色、它除了能对巨杠怪物进行取主外、还能 发动各种各样的效果来再处玩家完成疗院。

小岛慎太郎:另外,狩猎猫的可爱形象在 女性玩家中具有很高的人气。在《MHP?》





里、你经常会听到女生发出"这个怪物好可怕啊"的感叹,然而在(MHP2G)里却变成了"狩猎猫好可爱啊,让我们一起努力吧!"等声语,让人不禁感叹小猫咪的无尽魅力啊! (笑)

7 T2. 创意。300万妻的历史销售纪录 年初述《有《附各》的想去如何》

藤冈要:在策划这个系列的时候,我们首先就立下了卖到100万套的目标。因此在《MHP?》终于达到100万套销量的时候,大家都非常高兴。不过那之后《MHP?G》的销量又上升了那么多是我们完全没有想到的(笑)。

迁本良三:确实非常开心,不过我们绝对不会仅仅凭足手这个数字,我们今后还会为了 挖来出身多的猎人而继续努力。



# 回顾5年来"《MH》系列"的魅力所在

藤冈要:大家一起含作、大家一起享受乐趣,我想这就是《怪物猎人》的最大特色所在。虽然游戏中的世界很有限,但通过游戏而结识的猎人们如果在生活中也能互相帮助、互相合作,我想这便是猎人精神的最好延伸吧。

小岛慎太郎:每个玩家在"怪物猎人"的世界中都可以有自己的风格与个性。在与朋友进行交产时,即使技术并不是最好的。但是与人属于它能体会到乐趣+足的游戏感受。 江口胜博心无论年龄、性别与职业,只要玩

江口胜博式无论年龄、性别与职业,只要玩家一进入游戏的世界就都可以成为并将作战的猎人司任。

过本良三. (怪物怎人) 强调不受束缚地进行游戏, 尤其是掌机更是很好地体现了这一点。游戏内外都能使玩家享受到超平以往的。自由。甚至连屏幕画面之外自己的想象, 我们都可以天马行空地进行发挥呢。

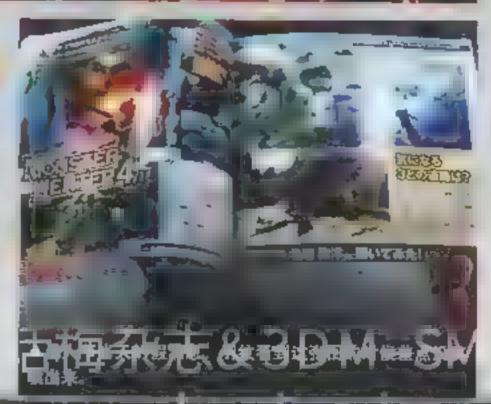
加工最后 配5圆年纪有村各位现象人 免分什么吧

辻本良三: 今天我们几个作为代表接受了这次访谈,事实上这8部系列作品中还凝结了许多其他工作人员的智慧和努力。就这样在大家的努力下进入了第5年,不过也才仅仅5年而已,今后的10年、70年,我们也还会继续为了让这个系列获得大家的厚爱而不断努力。今后的青大家多多支持。



# \*\*\*\* 猎人花絮

●在刚刚过去的愚人节里,大家是否有被朋友愚弄或愚弄他人的经历呢?这一天,不少的游戏制作公司纷纷在自己主页上挂上了一些愚人节专用的页面,而《怪物猎人》也被玩友们恶搞了一回。恶搞的对象为《怪物猎人4/1》(没错,这不是4,具体含义就不言而偷了),本作是Wh版《怪物猎人3》的HD加强版,登陆平台是PS3,实质内



容其实就是3代,但是画面达到标准的欠力。仓,森且这块造行的代水准;而且本作居然还可以和Win版的 武具时并没有职人《MH3》联动……,开发进度更是已经达 受到了玩家的好评到,"4/1",当然了,这个和传统意义上。 足"一了啊! (笑)的400%是不同的。 ●可以自由增加的

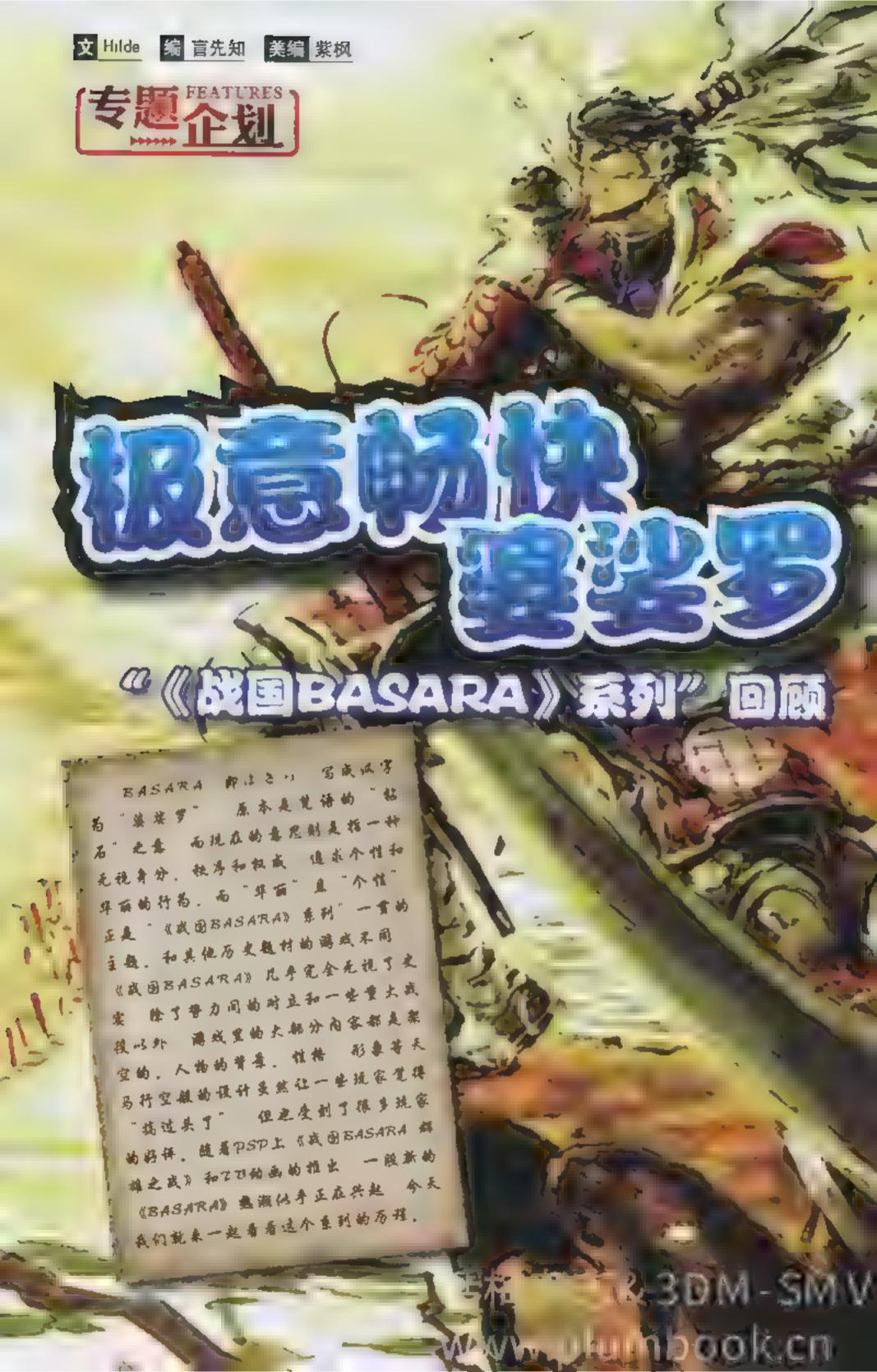
- ●说到猎人家里的道具箱,现在是可以存放很多个道具的,但是你知道么,在系列初代作《MH》中,道具箱只有一页(也就是说只装得下100个道具)。虽然初代的道具数量并不算多,但是到了游戏后期存放素材还是件相当麻烦的事儿呢。
- ●在系列作品中有很多奇形怪状的恶搞类武器,其中用巨大旗鱼打造的"冷冻金枪鱼"就是典型代表。其实这把剑的出现非常偶然, 为初开发游戏的过程中出现了BUG而导致地塘里的旗鱼体型变得巨大无比,这让开发者觉得非常有意思,于是乎便触发了制作那些大剑的灵感。
- ●在《MH2》中、玩家只要将所处据点"江 皮村"码头上的船只修好就能前往(MH) 望的据点"柯科特村",如此一次就到至典

创森县区域造行狩猎。另外在柯科特村生产 武具时并没有职人们的炼造演出,这点反而 受到了玩家的好评。看来制作组是"画蛇添足"。了啊! (笑)



▲PC版的《N#FO》最初如散技能珠也是会损坏的。后来运觉 商在听取玩家的是见后便将这个设定取消了。





interest of the little of the state of the s | 東泛語彙書的漢字形 THE RESERVE 2) 1 4 B 2 6 9 7 8 8 7 8 1 7 4 4 9 P 9-1 

# البلبا

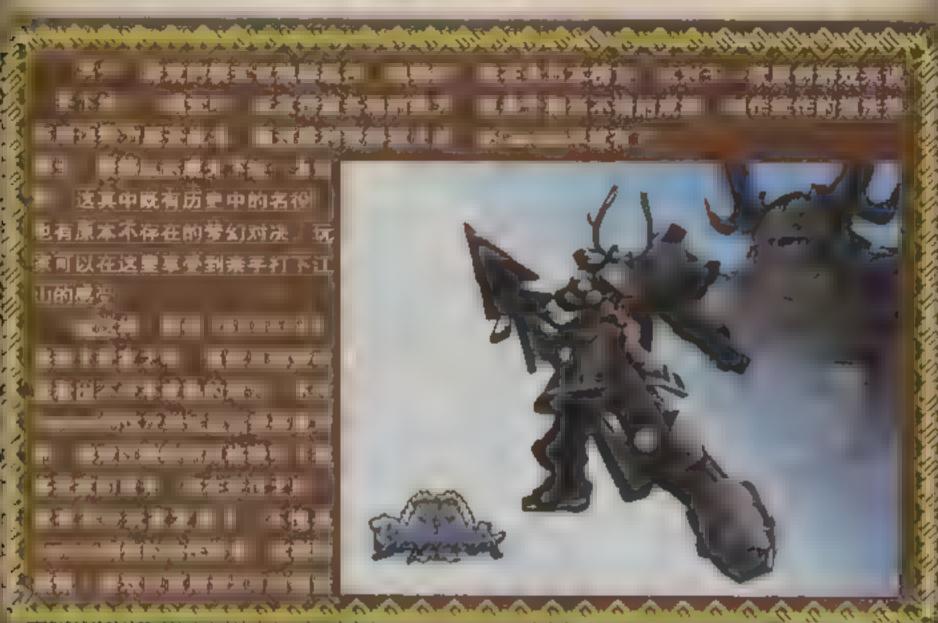
毕竟游戏的风格有一部分是常盎自《鬼 方》,那游戏中加入一点恶搞《鬼点》的要素 就再自然不过了。不过这恶搞要素源藏得可是



総宗的。在游戏中,玩家获得了政宗、幸村和 浓姬的最终武器附肯定会犯点畸陆,这一人的最 终武器名字奇怪得很,不仅看上去没气势。字 面上也似乎没什么意义。不过如果从这些文字 的日文凑音来看就不难看出其中的奥妙。政宗 的最终武器"重零帽斗瓶"凑做あらすとる(a ra si to ru,,写成栗语的话是个aslor,正 是(第四)里母丁所持的雪之魔剑的名字。幸村 的最终武器"凄溺亚陀" 柔做すばあだ(su pa

信大家能意观地看出是但丁的双枪"景楼不写 n, 气あいぼり (a bo m)。

e a da),和但丁的魔剑"斯巴达(Spada," 白象牙 bony& vor, "。"双铳患成新&鱼 名字相同。最后、浓姬 黑 白的最终武器相 戊烯"这对双稳的名字正是源做a ぼに (e bo



### PlayStation.≥



"魔王"的封面。 倍长公一副主角象地占据了画面 了,为了程 500 对日 的大部分空间。

本文化历史可能设 Kings》(直译过來就是"魔王"

### 215

众 所 周 知 、

(apcom-何代款

1 祝歌美雨场,

所以在"(战国

JASA A) 系列

写写出现时, 制作

组也特别制作了游

戏的美版。当然

焦净们也细物操成了更利于老美理解的名字 在我们有来这些名字有些还算可以辩解、像是 伊达政立的"否龙" 真田幸村的"天帆" 凶 样比较正常、织田德长自称是魔王、美国人赢 接信也"魔王"也未尝不可。武田之玄的"红 色末芜粤题" 表版的"蝴蝶女主"、上杉城 信的"冰霜"也算是和形象有点关系。不过有 一些确实很难理解的、比如大锤Lot 伊用被叫 做"泡笑",难道是因为觉得是Lot就有种刑 样机软的变类9另外, 游戏的背景故事甚至基 什么了解的美国玩家、游戏被歌名为(cvil 本系统都和日城几乎是完全不同,没玩过的玩 , 其中的 家可以尝试 下。

美順申都分批将姓名无責任翻译





"(战国3ASARA)系列"吸引人的 大原因是游戏启用了很多大牌声优、什么保志 总 朗、中并和哉、能登麻美子、石田彰、朴 路美、子安武人、若本规夫等等等,越是大 牌越要请来,这让有恋声癖的玩家们在游戏里

能得到相当的满足。声优们卖力的演出让游戏的企艺人冈村志野都赞不绝口:"最初脑中武将们的形象和实际配音后的 比,感觉角色们完全活起来了每次看的时候就会想,这就是给角色并入了或病理。"毕竟成戏长事的每

开主要依靠角色的对话, 武将们之所以能有如 此鲜明的性格, 声优们绝对是功不可没, 桑村 的独血信长的狂妄、秀洁的露气都让人印象 深刻、九比那满口外国腔的自语和今,以元的 叽叽童童更是由同一位声优出演,绝对能让人 笑到顾饭。当然,老卡也有偷懒者钱的地方。 风魔 」太郎一副酷到骨子里的做派, 在游戏中 自始至终一声不吭,连打斗时也 点声音都不 出,就算是打倒敬将时也只有北条老大爷出来

说两句,所以这名角色根本没有声优参与。另 外一个比较特别的是本多高达,说话工作由家 康代尹,本人只会在活动的时候发出一些机械 的声音, 游戏最后的制作者名单里同样没有他 的声优出现。在游戏官网里, 角色的介绍页面 都会有"播放台词"的选项供浏览者欣赏,但 风魔的负面根本没有这个选项,而本多的页面 见赫然写着"播放机械管"

男外一些黄素素家好评的地方是游戏的 大武子术 模划 北京在这里要连续14 正志之云不仅世得到太阳的金钱和新 更是可以表得框架的武器和斯具。推测,准器有向观察表来 E最近00场的条件看似无聊。但是每三类都有一艺类。不仅很多意思的观念名字语

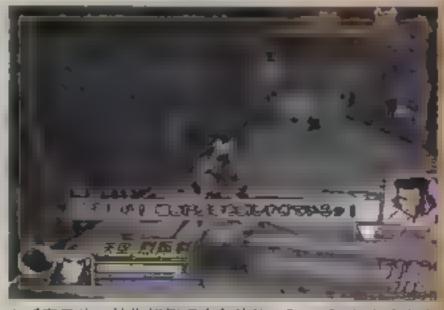
的美士里蒙亚克家和有名的武田看具



影让意家哭笑不得的会推 **非美国艺术** (中国) (明高をみまる) 出版制 立起了自己明确的风格和制 越来越多的玩家开 始对系列表示认同。 是,游戏在得到了男性玩家 的模定之余 还最外不很多 女性玩家,怎必这和游戏华 丽的人设。适中的难度和简 **。** 軟好泛字的系统都有关系

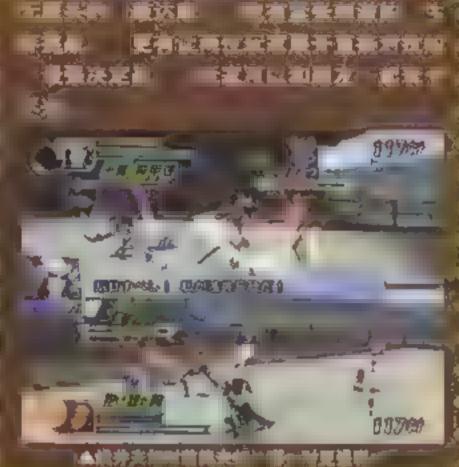
游戏里省种让人捧腹的台词肯定足つ不了的。 像是"战国最强"本多忠胜被设计成 台荷州 女》里周度爱的声优是同一个人嘛。 农炮、有寒遊炮、还能喷射飞行的"高达"。 所以游戏里就有不少思揚(高达)的台词。本 多高达的机师德,家康就会经常大04. "和杂鱼 是不同的, 和杂鱼 ", 原文是元祖(高达) 里兰巴 拉鲁的台词"和扎古是不同的、利扎 古 " (杂鱼和扎古在日语里音似) 有时家康 出阵的还会大喊:"这种风,这种感觉才是战 争 "这同样是一巴 拉鲁的台词。和扎比 相关的恶痛台词也很不少,他的信徒们整天 喊着"临兵斗者皆阵列在扎比」"、"Great eacher Zabi " (恶稿最高 (GTO) 在 这股风气影响之下,连作为相对"严肃" 此

既然是一款充满了恶腐风格的游戏。那一角色的河市也玩起了穿越,有事没事也会来一 句"想死"次试试吗?"毕竟阿市和《她狱办



有异议,被告打倒了许多信徒! B 机分中 也不放过。

(表理BASES 英雄光传) 在自作的 **电射后有量等基本方面等等等的** · 斯武務養養建築製了生活。 法宣誓宣誓 水宣化表为 建黄芪铁 第二三三三年 馬更加夷快。 斯塔伊斯涅 耐油瓷岩亚素家金 下游戏的 医复数分解皮肤管 医登基室直接 · 漢字集一张基本素集團 医集御育以業 柳文在門 一直主义 一起游戏 海北 治史 不特定無法 美的对战极强 医中有多小法 发支持两位或家园财务制 医其中能有模



"JASAHA"字样 下就突出了游戏的主题。 盖色的字似乎代表着主角伊达政守,连文字目 面的纹饰也是伊达家的家纹"竹雀"。游戏 历代的2000变化不大。2代之后表示版本的 "×"等标记大多是红色,这样的色

游戏的LOGO制作得相当鲜明、大大的 彩设计不仅给人跃动的感觉。也似乎代表了另 一位主角真田幸村。

walnut will was will willia









V1 15





### 武器等担当有看点

111 14 15 15 16 16 16 16 16



在下來在100名。對于但不想改变。 政於以稱。1000年4月9日受損。日本的惡門 學者解釋出來。此名別《歌問》(402年) 與我們的學者與一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們是有一個學者。 是我們可以我出來的是不是一個學者。 是我們可以我出來的是不是一個學者。 是我們可以我出來的意义會有個學力的 是我們可以我出來的是一個學者。



在美国之后反射于于

多百 差 豕 有

在集団之西反南手手。在格特之外 在集団之西反南手手。在格特之外 Cancan还在2008年5月12日推出了一款 手机原則《韓國BASARA 成務FPG 開港是一家以简单卡片进行战斗级



在最初的(战国JASARA)望,可能是 由于技术限制。过场的即时演算动画里角色 说话时端都是不动的,不知为何,后来的游 战中都沿袭了这一传统。即时演算动画室角 色们都是只动手不动口。其实以PS2和PSF的 机能塞说、让角色的模型张口说话也不是办 不到,在出了这么多续作之后还是如此,只 能解释为制作组已经将这个要素作为一个系 列传统 70円



▲那些激昂的台词不能確認能说出来 这内功得多深厚啊



NATIONAL DINES DE LA PROPERTO DE LA PORTE DEL LA PORTE DE LA PORTE 這也在不多系列的聯繫包 Bana 20 15分 三有技化 是不是拿 高达 非出来做人 **P.P.E.水本職技事** 



其实要是从另一个角度来看,其实本作 也不是專《禮權》 虽然恢复坚实现在游戏 的電法 指本作表之首的 建ASASAS 勝的 | 本作推调的是对排 | 港 | 資本效素| 東 式的战斗 和以社虚空间的竞漫管定者



▲北条老大爷的最終武器感覚比描英武器更搞美

7 St. 不動注意立刻表示在歌画是這一 原來对方的 医斯莱维 唐知 定是否有破秘 事以在不會 ·运二字 - 美工士 通家的打法自然是完全 **亚洲 海果还看情况填正盖京街 東鐵对手振觉破綻道反**衡 **被告责任是基定的前盖点列等。队准被拐** 计正直接据 排海斯发黄道攻击的孩亲等 拔斯等是否告担 聯軍和企場 友景不要太養豐下 前子这云多 医骶神 東西青青市 (素素乙类) 美国散演戏

•



则,推得游戏不好玩的玩家可以试试和朋友 美有作品的感觉。保证和自己一个人玩时式 不一样。在一联机。这个要素风行的今日 《弄棒之景》恐怕正是制作小组对这个要素 的一个尝试。完全这尝试是否或功。我们就 等时间来说明吧

<u>TO A TO A THE PART OF THE PAR</u>

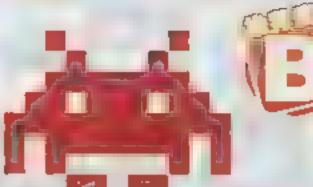
2009年4月起。 (战国BASARA) 的TV 功度在日本开始播放。诸位读者拿到书的时候 恐怕已经可以看上好几集了。负责动磨版制作 的公司是大名鼎鼎的Production 1.G. 不过 在实际效果看来似乎有点对不起大家的期待。 虽然打斗场面说得过去,不过大家一致反映动 底的人设和游戏中差得太多, 最典型的就是动 严里几乎所有的角色都变成了大长脸, 搞得玩 家们相当不习惯。这其中走形严重的要数"战 5.9 美女"阿市、虽然在第一集里就露了一 下槛,也立刻引来不少玩家高呼:"这大妈是 准酮?"不过虽然人物昭有走形,但是各种设 定还是相当忠实王游戏原作的,绿是政宁满口 的英文和幸村热血塞蛋的性格都很好地每现 了。另外有一点让玩家们不好接受的是,原本 **总战为了吸引女师家而的意添加了一些恋奇的** 成分,不过游戏里绝大多数时候都是在砍砍杀 京,这点生西对于男性玩家们属于可以忽路不 , t的比例。不过拍成扩展之后,其中大量上落



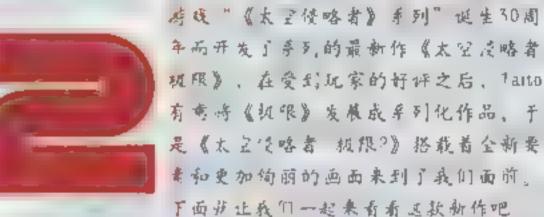
女们会叫的镜朵可是难入广大男性观众法眼, 说过画才好看也属正常了。当然了,在不少女 严众银星,这部此哥多到爆,声优阵容又华丽 的动面很可能是近几个用要紧急的了。



在去年的2月份、Tatte为了纪念经典



# SPACE NVADE



STRGE TERRETARIA DE CARI 如此反

派程非常短师只有多个美士山 唯使算上从第3关开约 『能够自由选择的分支关』兼关他只有过个关系

「不过不要看关卡少赖以为游戏不耐观!**游戏** 的系统还是很丰富的黑在游戏中一个了默认的小 枪外 玩家还可以获得4种不同的囊毒。 蓝色武 個为激光 | 成力较大 | 斯且可以實穿贴个屏幕 | 对付上屏中的敌人很有效果。不过最重是对帝有 反射層的數人完全无效。红色武器为鲜乳 **表表示。他们就是的無效也能消灭** 不过这维维也很需要炸到税率不想打的敌人 色武器是并持发射的子弹。成功不高但是覆盖面 职比较关。唯后一种黑色的其实不能算是武器 它的作用是在玩家面前张开护着 几乎所有攻击都无法打中税家。荒家获得这些武

宝比 要丰富。 t可以通过无线或Wi-Fi与朋友对战



游戏之所以流程不长。严重的目的大概是为了让玩家能方便地反复换最高分数。严重就分析

下游戏中和部分相关的一些系统。





▲箭头拍示彩色飞碟飞来的方向 一定不要错过啊

格子会变成箭头。之后很快就会有

玩家可能已经 注意到了 在下屏 的上方有8个长方形 的格子, 在玩家消 灭了敌人后, 这里 的格子就会变成该 敌人的颜色。如果 玩家连续消灭一组 四个颜色相同的敌 人的话会摸看各种 武器声具、而如果 连续消入了两组领 色相同的敌人(如 四红四绿或《个猫 色)的话, 区里的

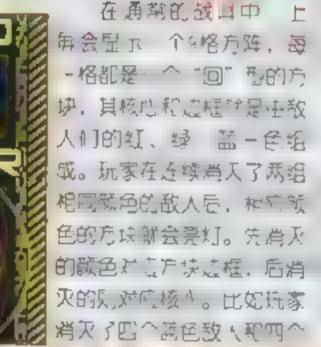
醚 飞过。 走落 又架 飞 碟后,上屏中就会出 现一些敌人,下屏的 背景中也会开始倒计 **时,如果玩家在时间** 耗尽引将上屏的敌人 全部击器的话就会 近人Lover状态。在 c。cr状态中, 玩家 60火力会得到强化, 上屏中会不断出现飞 碟, 而下屏中的敌人 会变成金色,将其击 Fever 7:



▲击破上屏的小BOSS就能发动

磁式会有一些金色的加分道與掉落。在Fever时 厄结束心, 系统会根据玩家主坠飞碟的数目和获 得加州美具的数周来奖励玩家大量分数。发动 ever的过程虽然比较繁琐,但是这个过程中可 以获得很多分。所以在游戏中玩家可以尽望以发

矿 over为有。提来改斗。



红色的敌人,那石上角外 蓝内纽的产块就会直灯。 而若玩家先淵及子四个红 色的敌人后又干掉了蓝色 敌人, 见灵灯的产块就会 是左下角外紅内盛的。如 果育 行 一列或科律 个连续的产块克灯的活就 达成了ingo。这时上屏 中会出现大型JOSS,在 限定时: 内主破コDuS 就 连续击破八个绿色敌人即 的颜色对意产块造框。后消 可以进入Super even状 可发动等级最高的Bingo



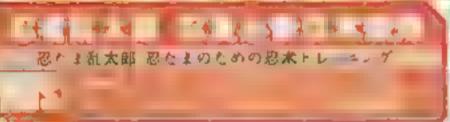
▲如图中这样亮灯后 再 **灭的则对应核性。比如抗家**。否则之简无论患破下屏的敌人或是上屏的飞碟都 会士认为量的分差量,次物个修吧。

羊前的前作给人留下印象最深的就是那喧哗热闹的画面,本作中特 优点链续发扬光大 五年缤纷的背景和华丽的效果给人帮下了深刻的印象。另 外,青黄是本作的一大亮点 发射子弹、击中蔽人 爆炸等音效都能恰好融入

背景看平的节拍去中 听起来非常舒服 让在我的更换两大谱 不过作为一款扁向休闲异型的店旅 本作 的系统实在是太过复杂 原果上根满了各种状态条和松业人多年看入生本 而日和水雾散繁 等复杂打法来玩的话,在路的交换是就会大大下降 不知识别是上了后的 ....







尼鲁凯森(3) 的图



### 丰重到



投掷手里剑的迷你游戏。玩家需要先用触控笔点住忍者的手。 特自标出来后就将笔朝目标的方向划去,这样手里剑就会被投出,手里剑的飞行速度和距离以划的力度而定。 根据手里剑击中目标

的部位不同分为两种得分情况、第一种是击中靶心和靶心周围、这样为50分、第一种则是击中靶子的边缘。这样靶子会反转、期出乘以2的背面。这时期也会较为100分。

### य ग

用忍刀砍木板的迷你游戏,只要用触控笔划过屏幕 中不断出现的木板就可以了,木板分为两种颜色,只有蓝色的可以砍,如果错砍红色的话则会扣分。木板砍得越碎 所获得的分数就越多,所以这个游戏取得高分的关键就是 不要心疼自己的触摸屏。不过划的时候要注意的一点是, 触控笔每接触一次屏幕直到离开的过程都只算一刀,所以 如果笔不离开屏幕乱划的话是砍不碎木板的。

### 饮槽馆

情况、第一 吹熄蜡烛的迷你游戏,屏幕的两端会不断出现蜡烛,我们要做的就是当蜡烛到达中间的时候对着NDS的麦克风吹气,直至将一套吹熄就可以了。蜡烛的熄灭速度取决于吹气的力度,力度越大、蜡烛的熄灭速度也就越快,获得分数也就越高,相反蜡烛熄灭得越慢,分数也会较低,如果因为吹气内仍怎对小型设制使短烛熄灭的话,社会记少失误,失误3次的话就算失败。

### 狼'惘



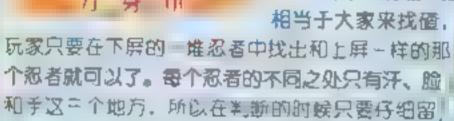
あなしんんしゃをすがそうと

记忆游戏。游戏一开始上屏 会依次放出 种不同颜色的烟,接 着玩家要按刚才的顺序在下屏选出相 应的颜色。全部答对算 个回合,随着 同合数的增加, 饭雾的数量也会不断增 多,游戏没有时间限制,只要选错3次落戏 就会结束。这个游戏除了用颜色记忆外,也 可以用声音来记忆。每一种颜色的烟雾都对应 一种声音,当不确定下一个烟雾是什么颜色的时 候,可以试着回想一连串烟雾组成的调子。

## 不不

下屏会不断涌出忍者,玩家要做的就 是用火矢将他们全部炸飞。火矢的使用方 法为先用触控笔点住下屏, 这时会出现 一个图形的范围, 等忽者移动到这个 范围后再放开触控笔, 火失就会放 出。这个游戏考验的就是对时机的 抱握, 因为忍者刚出现时一般都 会聚在一起,这时用人矢 次性 把他们炸飞的话获得分数会高 些、但如果等他们走做了再 逐个消灭的话, 分数就要相 这个迷你游戏就 对低一些了。

### 刀穿市



感区一个地方就好了。一个本同之处里面开展最 明显的, 如果要找的忍者是出汗的, 可以先从 这个地方着手,没有的话则再通过脱利手的特。

征去等线。

## 小绳镜

射击游戏,触控笔控制准 星的移动和瞄准,十字键的上 为剔击,如果是左撇子则,是 A键 射击。得分情况是射中靶心为100 分,靶心以外的红色部分为80分。 红色部分以外黑色线以内的的地方 为50、黑线以外见为30分。这个游戏 考验的是玩家的服力,因为有时间限 制,对于一些离得较近的靶子,不可 **度每次都等准星缩到最小后再射击,这** 样后面的靶子肯定是来不及的,所以得 在基星的缩。因程中就对射击的位置进行 孤判。

### 巨大地官

游戏一开始玩家置身于 - 个

巨大的迷宫内, 繁要通过+字键 控制角色在限定时间内移动到迷宫的终点。到达终点时花费的。 时间越少得分也就越多。不过要注意迷宫的构成是随机的,想 通过重要游戏来记路是不可能的、迷宫里惟一不变的只有终 点的意識。利用这点再结合下解的地图可以较量地判断出有

没走驾路。

### 障得赛响



首先要根据提示用帕拉笔在 下屏来回划或令角色跑起来。当 位到障碍物的射候,按十字键的上 或者A来回避。角色泡卡的速度决 定于航控等划动的速度, 不过也不 是越快就越好,当遇到连续的障碍物 时,就需要减慢速度来回避它们,因 为比起或慢速度所浪费的时间,被障 **陽物學一下所耗去的时间更多,所以構** 思慢一点,也不要栽在障碍物上菌。

### 理 神

这个游戏的玩法是照着角色的脸来描 线. 最后系统会根据线的吻合程度来给出 评价。蜀上去很简单, 具实是最不容易获 得高评价的 个游戏,因为NC S的触摸屏 对辖点的感知并不是很精准, 而且屏幕 表面也太滑, 画的时候线很容易就会跑 位. 不过最要命的还是商错了也不能发 位,再加上时间非常紧, 想在这么短 的时间内重出好的作品除了多多练习 外,就实在没有其他的窍门了。



1以本才沒有太上彩的地方、进行。并放电是 好很华是超材、以此 当了个无术的传中,并是什么多多多。行在无效可能表数表达领量分。

[]] 收录了自多叫《甲文子学司》为「复辨故各种选统协及提供了切力。



12+ MARIE 12-1 (E)

### 自全集市

Don King Baxing

# THE THE PARTY IN

(areer 一泰成名模式

在这里玩家可以自己创造。名属于自己的维导。通过各种心酸的训练以及职业维赛不需磨绑 自我,直到打造天下无款手、后面详解。

Fxhibition 表演奏模式

在这里玩家可任意选择各种不同重量缓测的 拳手和当前它解锁的拳手以及场地进行比赛。有 3种难度可供选择。

Multiplayer 联机模式

在这里玩家可達过Winfi和一名朋友進行專 机对象

Training 练习模式

表家可在此任意玩。一个成名模式。中 练模式,里的4个训练选项。相当于途你游戏(后 面详解》

Tutorial 指南模式

在这里玩家能够通过提示了解到游戏中关于 拳赛的各种操作方式。

Options 设置模式

在这里玩家可以按照 个人事好来设置游戏的各 种参数

Credits 制作人一覧

在此再查看游戏幕后 制作人

▶ 陳慈華祝親蘇以及其他的崇華 佛是让現家在有限計劃亦尽有意 地數得當非



# 是生主动

游戏中或家具需通过七字差和L差以及触控笔便能完成所有的操 非常人性化

十字報 遊任可控制學序4至方位的等別 快速泵查 字题的则 或店館可实完學手的向意快達時步和向底整理 快速第 8十字體的左或右體可实現學手的左右快速闪道。

上批

快控笔 主要负责攻击。点击对手上身的任意方面便能发出高速 的刺拳攻击。向对手上身的任意部位左右滑动使能使出 大战力的握拳攻击。向对手上身的任意部位斜侧向海内,并将这个更大 成力的勾拳攻击。



该模式为玩家提供了3个平行的存档选择。他就是说可同时建立3名互示于涉的拳子来肯成。非 常方便。首先玩家需要给自己创建的拳手起表。然后再编辑姿容,肤色,家着等,但可惜的是可提 供的细节结构还是太少。 编辑完之后会首次分配给玩家10点点频 让玩家自由分配提升能力 金會劝进》。指南模式让玩家了解游戏各种操作方式。之后使可正式进入职业拳击生涯了

### Vext Watch 福思之原

进入此模式后,会出现1个 要场、每一个要场中都会有"名奉 手等待玩家打改征服。起初只有 第一个赛场可并选择,打改每一 个赛场的。名奉手后要解锁下一赛 场。并且已证成过的赛场将会在 r xh t 、on表演赛模式中解锁。賽 场里拳手的实力依欠增强。检查上 服全部的20名还是构当有难度的。

### (lassic lights 经典领事

本模式相当于孝王挑战器, 在"征服之旅"中解析如个赛场更 公自动在此模式中解锁 一名奉手兰 地家胜战。 跳战或功后这辈手使可 在xhbln表法祭校式中共行家 先挥。

### Practice [11]

此模式下, 证案可与! 陪练业总进行自由练习, 在这里研究组合举是不错 的选择。

### Training 训练模式



▲抗家当月的成就以及可自由升级 的4项参数 攻击力 防御力 動 Speed Jag (轻型等性小袋主 捷 制力,在上屏一览无意, 打、街、。 这些练习模式都是 老老师游戏,非常到越,但维夏不少,一共有4个难度,依 欠關致 新罗琴图斯特 习,而归系统农自动统计规家最高的

用于执行自动部分能力。由于牺牲 雅曼只会奖款 东南数 10 重权划 那 改造层的不会 下次发射,因此增量 戏字只看 7.9点数提升扩会、新以 图 斯凡利,和,

玩家在Next Match 征 太之旅) 中打赢对手的同时, 使会在此模式解锁一种扩练片 式, 并分为: Jump tope 跳 も、练, Heavy Jag (重 明月日 第一次 是 7袋走打。练, ocus VILS (陪练拳靶训练,、

欠得行。装置 发果排名在前 、便介聚配臣宝\*0个产数

## Change Outrit 自用擾表

在此模式下 玩家可自由更撰 短裤 鞋 约息 考查来表物个性自 我, 科类繁多, 常不断打赢比赛才能 相级解状。

# 

A BUTCH TH

時真实比賽中計样是以点數或直接近無对方来

||定胜負責者例对方是是直接的胜利方式|||他是法 精彩的。同时击打到对方的有效部位以及击倒对方 都會有点數統別 ヘ 現家切勿胡亂揮拳 **核挡或回避掉对方的攻击。等美震出被继** 食拳輪予重创测因为出拳的力道 和耐力的多少息息相关制 命確認。組合學的理念在于抓住对乎的攻防錯開 開始予其連續的重例 因此層測差去可測 **河方被命中斯洲身体会向其中于侧倾斜硬直** 一定能连续命中。另外 **腓戏中**麼變尽多法非對平 角川并给予重创川。關荐自己被对方逼入蝇酮死角也规 在连续拿中对方后。原统还会出现QTE提示给予奖 予对手选一步致命的重例



玩穿游戏的" 拳成名模式"后,对斯 金先牛更加佩服了,游 戏的系统最熟考究,各 种模式一应俱全,且收 集要素满点,并充分利 用了NDS的独特操作 方式。音画演出效果也 算充分利用了NDS的机 能,惟一可悄的是可假 玩家个性装扮的选项还 是少了点, 但仍推荐给 所有等政量市运动的压



某个夜晚小女孩吉安娜子駉锤中做了个奇怪的梦、她 直很小心收藏的一大箱宝石很意外地被全部掳走,因此吉安娜踏上了寻找宝石的漫长旅途。在吉安娜的富险梦境中,将会有她的小姐妹出现相助,但前提是要收集到 种红色圆球道具才行,此道具隐藏于金色砖块中,数量极少。游戏初期只有第一个地图是开启的,其他则会在完成前一个地图的所有关卡后自动开启,每个地图中都有九大关卡。主角吉安娜在每关的冒险开始时都会有多条命,通过跳跃及走动不断收集宝石,每收集到 个宝石都会有相应的加分,且宝石分为三种;红色宝石、蓝色小宝石以及蓝色大宝石。游戏中,方向键的左、右键控制主角的行动方向,而上、下键用于仰望或俯瞰地形;A键或J键则为跳跃,长按即会跳得更高。收集到红色圆球道具后,则会变身为庞克风格的吉安娜(发色由黄变红),此时的主角就拥有发动人球取击的特殊能力,按X键或Y键即可攻击。两种风格的吉安娜都可以跳跃



▲金色砖块以及少数電率色砖块中都藏有蓝 色宝石 跃起被之即可。



▲花朵盆教则为临时储存点。

# 政关要点

冒险途中的地形都是异常险峻的,一旦掉落水中或者融到火焰就会消耗一命,另外途中自然也会有众多动物敌军,大部分动物都是于道路上来回走动,少数动物会使用炸弹攻击。只要是触碰到动物或者被对方炸弹击中也会消耗一命,但是庞克风格的吉安娜不同,触碰到动物或者被炸弹击中就会变回原来的模样,且无人球攻击能力。每当吉安娜失败一次,游戏将会从最近路过的花朵储存点处开始,如果5条命都用完。该关卡必须重新挑战,且重新挑战时,主角仍然有5条命。另外某些关卡还会附带一些额外关卡,即主角到达终点后还会进入一个新关卡,一般流程都很短,有简单的一小段地形冒险,也有较难的JOSS战 必须将JOSS消入才行,如果在消灭BOOS的同时生 ▶大青虫、鱼还有金蟾命数用完,那么这整个关卡也是要重新挑战 蟹都是无法攻击的 只的。



▲如果主角站立在这种浮桥上不动。 浮桥就会很快消失,但在跳跃的情况下不会。



# 宝石收集

本作中要想加命那就只有一个方法 收集盛色宝石。蓝色宝石分为大火集盛色宝石。蓝色宝石分为大小两种,小的每收集到一个计数为5个,下解则大的每收集到一个则计数为5个,下解则不会显示总计数,当数字累计为100时,系统将自动奖励一条命,并扣除100个宝石统将自动奖励一条命,并扣除100个宝石数。另外,红色宝石在游戏中数量很少,但是如果将一个地图里所有关卡的红宝石。都集齐,则该地图在通关后会解禁一个额外关卡,此关卡中无红色宝石。

# 全奖杯获得三览

游戏在攻略过程中,如若满足一定条件的话即会获得一些相应的奖杯,虽然数目比较少,但是某些奖杯的获得条件是相当难的,比如"Perfect"奖杯。

First Class 完成第一个地图的第一个关卡

Diamond Fever 收集到5000个宝石

Old School 完成最后一个地图的额外关卡

Monster Hunter 消灭掉200个敌人 Secret Agent 解禁一个额外关卡

Champion j

通关游戏

Perfect

在没有任何一个关卡Garas Over的情况下通关游戏

# 道果获得

游期出特:和豆姓 知识 一可不



禁道具出现得 后才能再装备一个。

较早,碰见装满口香糖的红色机器后,吉安娜可跳跃到顶部再跳跃一次,机器便会吐出一颗口香糖,在下屏的右侧点击口香糖按钮即可装备,口香糖泡泡会使吉安娜浮起以便收集到空中漂浮的宝石,而可乐道具则会在第四个地图的第一个关卡才出现,获得及装备方法依然,只是可乐的作用在于将整道挡住去路的石头墙冲倒,有的时候也可以用于冲走挡路的金螃蟹之类的不可攻击的敌人。



抛开抄袭不说,本 作的素质无论是在画面 还是在操作方面都是相

当高的,关卡流程都不短而且难度不可忽视。 基本都要尝试多次之后才能过关,怀念此类约 换21)过关游戏的玩家可是没难由错过的呢!



角色移动 同一方向连 十字鍵 滑杆 结输入两次可进行冲刺 通常技 4 固有枝1 规矩 × 0 钞定 防衛 牽制技 Ĥ+[□ B+A 固有技2 SELECT 切換同津 作故方式

正常情况下,战斗时在屏幕的左上方玩家会看到 红一篮两条槽,这分别是敌我双方的战力槽。当战场上 的一名角色被击败后,该角色所属阵营的战力槽便会减少,先将对手的战力槽减至0的一方获胜。

在游戏中,每个角色都设定有COST, COST越高的角色在战斗中被击败后所扣除的战力槽也就越多。COST的高低与角色的能力有多。COST的高低与角色的能力有多点点,连岸能力或连的角色COST就会越高。

# 00000000 September 2000000

在画面左下角黄色的HP槽下方还有一条蓝色的槽,这条叫做战极槽。当角色给敌人造成伤害、或是自身受到对手的攻击时,战极槽便会增加,蓄满后玩家只要同时按下人心。这下个键便可发动战极,让角色进入全能力觉醒状态。在这个状态下角色的速度、力量以及防御能力都会大幅提升,此时即使遭到敌人的攻击角色也不会产生硬直。发动战极后战极槽会迅速减少,减至0后角色的觉醒状态便会解除。

当战场上出现敌人后角色会自动锁定对手,"为敌人为复数时通过按下门键玩家可以切换锁定目标。长按C键可以解除锁定。"为玩家被对手锁定时,画面的边缘会出现黄色的宽头图标。宽头的位置代表了敌人的所在方位。若箭头从黄色变成了红色。这就代表锁定玩家的那名敌人正在采取攻击行动。



# 0000000 Balloooooo

在本作中角色进行防御时,是不会跟随 敌人的移动而改变防御方向的。也就是说若 防御的途中敌人突然绕到玩家背后进攻,玩 家就需要立刻解除防御,接着手动调整角色 的面朝方向并再欠按下防御键,这样才能防 住背后的攻击。

本作存在着防御反弹这一设定,只要在对手的攻击即将命中自己的一瞬间按下防御 健便可将敌人的攻击弹开,成功后对方会处于大硬直,玩家可以趁机展开攻击。



织田信长	初即可用
<b>风魔小太郎</b>	初期可用
かすか	初期可用
长曾我部元亲	初期可用
丰臣秀吉	初期可用
真田幸村	初期可用
伊达政字	初期可用
お市	初期可用
片仓小+郎	初期可用
前田庆次	初期可用
<b></b>	<b>空田信长</b>
北条氏改	风度小太郎故事模式通关
上杉康信	かすり故事模式通关
本多思胜	长曾我部元亲故事模式通关
竹中半兵卫	丰臣秀吉故事模式通关

狼飞佐助	具田幸村故事模式通关
7.8	伊达政宗故事模式通关
浅井长政	お市故事模式通关
毛利元鉄	片仓小牛郎故事模式通关
まつ	前田庆欠故事模式通关
章兰丸	<b>苯姬故事模式通关</b>
今川义元	北条氏政故事模式通关
太愿寺显如	上杉謙傳故事模式通关
德主家康	本多忠胜故事模式通关
島津文弘	竹中半兵卫故事模式通关
武田僖玄	類飞佐助故事模式通关
# 6	いつき故事模式通英
明智光秀	浅井长改故事模式通关
喜本年程	毛列工就故事权武通商
4014 75	まつ物域模式通学

# 。000000000000000000。



每名角色最初的段位均为"初段",若想提升角色的段位就必须在"BASARA者认定战"中获得胜利。这种升段战并不是想参加就能参加的,首先玩家必须让想要升段的角色在故事模式或是自由合战模式中积累一定的战斗次数。积累到一定次数后玩家才有机会碰上段值提升战,每面上会出现"BASARA者认定战"几个大字。只要在这场战斗中获得胜利,除了能提升角色段位以外,还能够获得金钱或是服装等奖励。



段位	升段报酬
初段	
_檢	2000两
二般	3000两
四段	第二套服装
五段	5000時
六段	6000两
七段	7000两
八段	8000两
九段	9000两
十段	10000两
首传	第二套服装
<b>刻圣</b>	15000两
<b>关下一</b>	20000两
BASARA書	30000#
最高段位(称号因人而异)	禁四套服装



游戏的任务模式 (成记模式) 分为三个部分,分别是伊达政宗篇、其田章柱篇以及前田庆次篇、李个部分各收录有50件任务。合计150件。

在任务模式中玩家最初能够使用的角色只有一名,随着任务完成度的增加。会有许多我将陆续加入我军。正常情况下,玩家在战斗中还可以另外再带上一名武将作为同体,各个我将都有着自身的特点,玩家可根据任务需要来选择合适的网体。有一点要注意的是。在任务模式中战斗结束之后角色的HP是不会自动四复,或是不让HP低的那名角色参战,这样的话一场战斗结束后该角色的HP电能回复少许。

李杨战斗结束后。根据玩家的具体表现 电脑会给出"完胜"、"辛胜"等评价。在抗



行任务财政家要尽量不让同伴死亡,或是被敌人的攻击击中,这样才能获得高评价,评价超 高玩家事后能够得到的金銭奖励也就超多。

# 在客伊达政治是

# **原性質。但其前胎**

胜利条件 打倒10名足轻

失败条件 玩家被击败

800两

给玩家熟悉操作的一关 激义基本 不会主动攻击 退战场四周还有数个装有 回复道具的箱子 COLUMN TO THE OWN DESIGNATION OF THE PARTY O

胜利条件 打倒浓姬

玩家被击败, 我军战力槽减为0 两008

杂具体目很好对付 消灭污染套 **吴兵后片仓**心生解会加入武事 击逞几类武队浓矩便会登场 特别是机关枪扫射成为不 透置高攻击 ★対送招的收据时間復长 毫我力 反击的好机会。

# 

胜利录件 打倒森兰丸

朱青年 玩家被击败。我军战力槽减为0

推酬 🔠

800两

獨臺消灭數推杂吳證森兰鬼才泰田 現 數名弓英一同出现。建议先把时候的弯兵 解决。否则他们会很碍事。乙烷再集体则 攻森兰丸便可。

# BOUR BOOK IN

性利象件 打倒ザビー三次

失職条件 玩家被击败,时间耗尽

3000两



则是一的特殊攻击威力標 玩宴要适当利用防御 [被打倒一次后手工 的能力还会提高 集三次复活时战场上会出现两 他们带着美有圆复药的箱子 即不是的话可以先去攻击杂兵抢夺箱子 另外 战场上还有一个装有金钱的黄色箱 子。不要推过了

# 温寒。值则军

注彩条件 敌军战力槽减为0

失败条件 玩家被击败, 我军战力槽减为0

800两

本关的难点是是原出现的两名鬼员 無攻击很难让他们出现硬直 近距离战 比较危险。本好鬼兵移动速度极慢 用远距离牵制技来被斗吧》

### 上於真是政

胜利条件 敌军战力槽减为0

失事条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

800两 接到

非常简单的杂兵战。派两名攻击能力较强 **西角更速度速决则** 注意<u>太关没有问复数</u> **有种种的种种** 

## 在各种比较重要看看到。贝多比

胜利条件 打倒かすが

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

报酬 800两

忍者的攻击力均復高 要格外小心 岸边的非企紅色宝箱內裝有間复刊P的饭 图 紧急时刻可以用来补充 程定支票拼 速度不是明智的选择 建议用率制技来对 付她。



### EL TOUR VIEW

性利集件 打倒上杉谦信

玩家被击败, 我军战力槽减为0 800两

写上杉谦僧战斗之前需要击敗かすか -- 次:李生学出场士股时间后岸边会出现 名章着籍子的小兵 将其打败后可以得 劉国复药 上杉藤ি在进攻的中途经常会 奥然绕到玩家身后攻击 一定要及时改变 防御方向。

## · 东照权理 信川家館//朱溪/原門

胜利条件 打倒德川家康

推翻

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

1600两

鬼兵依旧用远距高率制技对付州和杂 英战斗时尽量不要受到伤害。 要以最佳状 态迎接两名BOSS 權川家康会和本多忠胜 同时出场。战斗时尽查让这两人分开。获 胜后催川家康和本多忠胜会加入我耶』



# 在2000年后到底的原则。自由后

**建剩棄件** 打倒本多忠胜、时间耗尽

失责条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

800两

本多忠默的实力非常可怕。硬拼非常 意識 不过多利用率制技还是有机会构其 资何的 如果不想与本多忠胜战斗的话也 可以和他周旋将时间耗尽 贝要没怎么被 攻击到就能拿到 完胜 评价。

## 

生物条件 时间耗尽

大三条件 玩家被击败、片仓小十郎被击败 1600两

被人只有骑马兵 不过本关中片仓水 部的問避能力李常基 澳大的冲撞技能 对他基本是百发百吨 所以玩家需要紧跟 着片仓小十郎保护他。

## 民田の港湾

计利条件 打倒真田幸村

玩家被击败,我军战力槽减为0 1600两

**澳入的数量相当多** 回复数是共具有 对付完雅飞佐勒之后 要賣对几批輸乌馬 且或力大的直线冲撞攻击 看到其冲过来 的话往左右两侧闪躲。最后的BOSS真由素 村只要多注意訪都使用。不难对付。

## CAN EXILED TO SELECT ON THE

胜利条件 打倒12名小判兵

失败条件 玩家被击败、3名小判兵逃走

#1600两

感判兵没有 任何攻击手段。只 要在他们跑到黄线 外之前解决便可 注意中途忍者獲了



在助台出来阻碍证案。建议太真去理他专 **达州母系其,定战战和战斗** 

# 武田騎马队来接见

注稱条件 时间耗尽

大豆条件 玩家被击败、敌人进入特定区域

1600两

本关要注意 千万不能让敌人通 否则便 过大桥 算我军制 牅马



英的穆动速度很快 可先用远距离牵制技 建他们停止前进 帐后和同伴冲上前迅速 消灭。除了骑马兵外其他杂兵完全不必理 **业。因为他们基本不会去靠近大标** 

### 任為國大杰无難。民間我都元亲

駐利集件 打倒长曾我部元亲

失為条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

接酬 1600两

最初要面对两位反型散发 利用选定真奈制技瞄准它们的脚部进 波尼 消灭木骑后80\$\$全带着在王车出 测者 但正字体积等 么天。其实很不知 优先将这得事的东西破坏掉后再围攻 

### 供田耳第三波或市伦かか会社

性利象件 时间耗尽

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0 1600两

**兆全没有难度的一美**一致人基本都是 小的足權。確便打打等計劃業尽便可 到了最后被军的浓娅会出场。不过其攻击 成力对我方并没有多少威胁

### 在2300年以田の同門軍後可能的

性利条件 打倒浅井长政

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

1600两

浅井长政会与阿市同时登场。两人的 攻击范围均很大。战斗时让同伴去牵制阿 市吧』進聞上的两个箱子分別業費回复药 以及金钱。

# 元前的中**个**岛

社利条件 破坏3个やぐら

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

1600两

任务目标是兼坏分布在战场监的宣 **敞斗討长按○鐘解除锁定店** 爬可对高台进行攻击 本次玩家要独自战 **斗。不过时间相当完格。** 



### 直建铁道 罗尼二

注刺豪件 打倒サビー

玩家被击败, 我军战力槽减为0

1600两

**心。**的攻击方式与之前相比没有多少 能使用飞扑攻击之后自身有很长的 观察防御或躲开后可议立即反 击 战场中央的红色第子内有回复数 胜后デビー加入。

### TE E S S S C R

<del>注刺集件</del> 敌军战力槽减为0

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

两0008

本发玩家只能操纵长宝是出击。一开始 就要面对前田利家(まつ) 前田庆次三位 强敌。一敌三基本没戏。因此先不要急着 和他们开打 津过一段时间后岛津义弘和 毛利元就会出现并加入费率。建议让这两 人服引火力。 玩家可使用于一座力不俗的 牽制技掩护他们



# 

杜利条件 破坏4辆仁王车

失败条件 玩家被击败,时间耗尽

5000两

时间非常紧思只能源于人出战 直主字战斗时看到它等下膜头向前伸的话 宴马上躲到一边一避免被它的冲撞攻击击 本战推荐让行动速度较快的角息上 男外还有两个箱子分别装有金钱和国 [数] 有多余时间的话就去拿一下吧。

### THE TORREST

世利条件 打倒松永久秀

失败事件 玩家被击败,伊达政宗被击败

5000两

玩家只能操纵片仓水士即出击。战斗 开始后将同伴的战暴方式改造 圆罐 别让伊达政宗冲得太前。伊达政宗在本关 中极不耐打。 過50SS还会优先攻击他 准子定要來制住BOSS 這干票些未兵就交 给伊达政宗解决

## EXSON THE REPORT OF THE PROPERTY OF THE PERSON OF THE PERS

生制条件 打倒お市

失败最佳 玩家被击败,我军战力槽减为0

推酬 🗀 3000两

与前几全任务相比要简单不少。政人 虽然数量不少,但大多都是实力较弱的足 轻和弓兵。很好对付。阿市除了攻击范围 较大以外也没什么要注意的。 和同伴集中 火力速战速决吧

### **位目最近。决定**@错古

上洞条件 打倒本多忠胜 时间耗尽

失败条件 玩家被击败

报酬

5000两

德川家康的专用关卡 无法带上其他 同伴。最初的 敌人具有本多 STELL 忠胜一人 后会陆续出现 不少杂兵

战只要撑到时间结束便可获胜。若想要打 侧本多忠胜的话就不要去理会任何杂兵 专心对付他 咨询时间很可能不够用。 场上只有一个回复药 不要演奏了

### CAR THE HILL CHILD & S.

胜利兼件 打倒12名骑马兵

**美數集計** 玩家被击败

5000两

**和骑马兵战马时依旧要承恐他们的直** 经冲撞 减力损当可怕 战斗时遭议让他 消灭七名转马兵后明 们分散开进个击破。 胃光秀会出来搞鄙 不过他并不像猿飞佐 助那样会紧跟着玩家。可以不去理念

### **THE OFFICATION**

胜利条件 打倒24名忍者

失數集件 玩家被击败、木骑被击败

12000两

沉寂的目标是保护木精不被忍者们被 由于是具能源于名角色执行的保护纸 建议使用行动速度较快的角色。忍者 []基本都将木精作为攻击目标。 不会主动 死家可以放心大胆地攻击 来攻击玩家。 人面面左上方可以了解木骑剩余时的量



### 力与如果是是国家政治8=

**封持条件** 打倒丰臣秀吉

· 玩家被击败、我军战力槽减为0

8000两

长黄素部元素的专用关张 出来 网的第子内装有金钱 左侧的则为回侧 本境中包括BOSS在内的所有敌人都会 优先攻击我方极不耐打的木骑和仁王军

# ESOUR LESSON

性利豪件 打倒浓姬与森兰丸

失事条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

3000两

敌人的数量不少 消灭几量杂兵质 秦兰丸会带着两名弓兵登场,森兰丸行动 极为敏捷。且很喜欢绕到玩家背后曲非 要注意及时间避或改变防御方向 兰丸后还要再解决三四批杂兵浓矩才会出 场。涂娅相对来说要好对付事。 站得远远的引诱她使用远距离攻击找 同伴趁机进攻便可

# 

能利条件 打倒织田信长

失數集件 玩家被击败、我军战力槽减为0

5000两



紀田曹 长的远距宫事 制技有很强的 遗跡能力

**帐跃来做搬**船和果蔬家有耐心的话可以课 的銀田雅长 此方法虽然能让玩家在不要 伤的情况下打倒BOSSII不过被要对问

### 超量摄影勿信

註剩象件 敌军战力槽减为0

美魔条件 玩家被击败

8000两

本多思胜专用关业。玩家宴独自 《画对前田庆次》毛利元献。 计中半英卫 以及真田孝村这西位臺歌 不过孝好他们 并不是同时出场 对一的话还是很好对 光在远处用本多思胜的导弹攻击就能 对于一旦靠近就使用连续 **医死所有对**乎



速拉开 3.4

# 

**杜利条件** 打倒本多忠胜

**大京集集** 玩家被击败、时间耗尽

报酬 12000两

富本武藏专用关卡。仅60秒的战斗时 同是本关的 大难点 这是一定要充分利 用防御反弹尽可能多地给对字造成伤害 李好本多忠胜攻击速度较慢 防御反弹的 难度不算太富。

### 18 电距离间隔距离

性利象件 破坏三个やぐら

失數条件 玩家被击败、时间耗尽

5000两

非常简单的任务 玩家只要在90秒内 被坏三个脆弱的木制高合使可以时间非常 烹思。冲撞竹中半英卫会出来美乱。 不用 去重急电

### 灵成到他 信如天服=

性利象件 打倒宫本武藏

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

5000两

战场上的小兵均是同伴。武人又有了 本武藏一天 由于没有战力措的限制。东 家不必理会小兵们的克法 让他们去取引 燃后玩家再从其背后进 官本武藏的注意 推场上有一个美有全线的箱子

**斯實本武藏無 表表单** 



### 经验 图制局份。 \$ 3 字三致制。

性利条件 打倒サンデー毛利

大量条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

5000两

毛利元兼并不难对付 更美国对于古野农民。且李关治有回复带。 由此中华县政政公司《新木安安别伤害》

### 見理論

**拉利条件** 打倒8名鬼

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

8000两

本次只能派令名角色出场。散火只有8 名行动级慢的鬼兵,不过由于有时间限制。 因此无法像之前海样用远距高率制技和它们 慢慢耗。由于鬼兵挥动武器的速度也很慢 战斗时可以适当利用防御反弹。

### 

性利象件 打倒竹中半兵卫、时间耗尽

失败条件 玩家被击败

8000两



### 中国兴强心

破坏两辆仁王车

玩家被击败、时间耗尽

5000两

观家需要在150秒内破坏两辆信王率 不过一开始仁主车并不会登场 前溥群杂兵中的三名鬼兵消灭才剂 车战斗时休阳罢小心它的冲撞攻击。 看到它 度下度头向前使时立刻跑开即可

### 

胜利条件 敌军战力槽减为0

失敗条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

报酬

12000两

杂兵战。我方只能派一人出场战斗 数军的战力槽削减到40%时毛利元就会登场 并加入我方阵营。战斗获胜后毛利元就正式 加入我军。

# 一一一一一一

胜利条件 打倒岛津义弘

**计** 玩家被击败、时间耗尽

8000两

震在180秒内 打倒岛津义弘 不过他一开始并 不会出现。玩家



要先将周围几款杂兵消灭才行。临津义弘也 很喜欢绕到玩家青后进行攻击。要注意及时 

### 国首のライベル

性利豪什 打倒本多忠胜

**玩家被击败** 

12000两

**鸟津义弘专用关卡,店建立"从60**" 因表 不仅范围大伤害也不错 可以打断本多忠胜 的大部分行动。更好好利用

## 23.40 53.03° LIDS . LIMB !=

计图直汇兼续

大豆条件 玩家被击败,时间耗尽

17000两

書宴在240秒內打數大批杂兵以及直迁 進议使用像 BOSS直 學公克莱汶萊交種技工信的無關 工業線的実力和杂英一样關 尼不过HP精 **消罪士道**。

### 

报酬

胜利条件 打倒竹中半兵卫

大 玩家被击败、我军战力槽减为0

12000两



兵卫的实力和 之首没多少区 付付他之 [百对大批

# 

柱利条件 打倒丰臣秀吉、打倒明智光秀

失敗条件 玩家被击败

探酬 💮

12000两

由于两名BDS5之间全直相攻击 玩宴 完全可以先躲在一旁。海某一人只剩一点HE 盾上去了结他,虽然只需击败本臣秀吉和朝 智光秀两人当中的一人便可过关。但后期有 两件任务需要将他们备击败一次才能全部开 B、別是本线是高温度打声流。

### 一旦を飲するま下八

胜利条件 打倒明智光秀

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

12000两

和明智光秀同时登场的两名秦兵攻击范 国不压 水光解决掉的语金很得事 能堪上 方的角落里有一个装着回复药的箱子 留在关键时候使用。

### 一行《手他用证马防温

性利条件 破坏九个马防栅

失败条件 玩家被击败, 时间耗尽

8000两

非常容易的任务。一开始先长按〇独 解除锁定:接着使可对面前的错栏进行攻击 破坏9个就可以 战场上有者者贫色; 子的小判算。将其击录可以获得金钱

性刺激体 打倒丰臣秀吉

失声条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

接利

25000两

开始战场上只有两名背着精子的 小兵 有子星装的分别是全线和回复割 不用过多久竹中半兵卫就会登场。此时要 和同伴协力对其进行猛攻。因为再经过一 段时间丰臣秀吉化会堂坳。同时画对两名 BOSS会很吃力。战场的石台上另外还有两 个装有回复药的着手。将丰臣秀吉打倒后 统与关下的大业便算完成了 泛后还有几 个特殊任务可以挑战。

# 自用なのほうか

胜利条件 敌军战力槽减为0

<del>人工工作</del> 玩家被击败、我军战力槽减为0

17000两

玩家只需把不斷涌出的杂兵全部消灭。 让肃军战力措政为0便可 对字基本都是汉 前交过于的弱角包。另外战场上海些碍事的 木板是可以破坏掉的。

### 

**東京学 破坏8**全つづら

玩 玩家被击败, 时间耗尽

8000两

在限定时间内藏坏等企業有金钱的黄色 有子便可过头 战斗开始后只要沿着战场边 S STOKE 門 瀬 当

### 三门双下

性利象件 打倒明智光秀

推翻 ....

失數条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

17000两

与以往的任务一种。对例IIO多数扩展处 消灭一堆杂类。和明智光秀战斗时要小心催 的飞行道具攻击。不仅有很强的追踪能力还 可以同时放出多个。可以利用联跃来躲避

### COPE CHED ONE

**时剩余件** 打倒真田幸村

**美国条件** 对加州由W

25000两

**传送或意的专用关卡,此次等面对的** 某人是他的宿命对乎真田幸村。 本关玩家的 同伴强制为片仓小士郎。最初要对付几批恶 过一会赚飞佐助会出现 接着再过一段 时间真田幸村也会登场。战斗时尽量让这两 **人 全面 才经现到**实法。自汉州道灭机筑值 较高的猛飞佐仙

# 72 莲 真 田 幸 村

### 清息原

和 敌军战力槽减为0

**食件** 玩家被击败

800两

将敌军战力槽减至0便可过关。



### 在天疾国旗飞伊助

利条件 打倒片仓小十郎

· 玩家被击败、我军战力槽减为0 800两

消灭两批杂兵后猿飞佐助登场并加紧 支軍」之后再消灭儿批敌人片仓产士邮款 注重: 然后差机发动真田牵村速度较慢组 重例对手 「間有技力 方的红糖子内有个回复剪

**建利果件** 敌军战力槽减为0

失败集件 玩家被击败、我军战力槽减为0

800两

和信号任务业样教人全是杂兵。 **季能力槽减为0使可**。



### 10 美国人和中国人民主义

**数**军战力槽减为0

· 玩家被击败、我军战力槽减为0

800两



本战我们可以西乡地利用于玉维形 散志出来时先将他们引诱到河中 接着玩 家再操纵真田李村戴到河中央的桥局 站在正面对着河中的常见使用李嗣技 基本再在不受到伤害的情况下完成

### 

景学 打倒北条氏政

玩家被击败 我军战力槽减为0

800两

消灭公批杂兵后北条氏政就会带着两 作为初期任务的BOSS他的实 名足轻出现》 **声使死家不攻击光章简伴也 致醉中的红色箱子内装有**倒 能得其無決

### 民田道坛。夏然治宿

胜利条件 打倒真田幸村和猿飞佐助

失败条件 玩家被击败

5000两 

黨田儀玄的专用关于 真田季村的出 后要赶紧把真田幸村消灭 马上与他们拉开西塞井想办法让这两人分数 阳二种明明于一个实在回复对此解外

# ZBOS PA

胜利条件时间耗尽

报酬

失敗条件 玩家被击败、かすが被击败

1600两

演飞佐助的专用关于 会紧迫着玩家进攻。建议不要理会地以及周 **国的杂兵**。因为玩家的任何攻击———碰到人 \*\*\* 任务就算失败 | 四处跑动等待时间耗尽 过程中没受到伤害的话可以得到最高 便可 评价

### 连续。气仍复令加义元。现得由

胜利条件 打倒今川にせ元

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

800两

#08S是今川义元的冒牌排。改击威力 对我方来说没有多少威胁。 注意当他连续挥 為手上的雇子时前后左右等直攻击判定 到动作时别贸然冲上前

### Dir. DE HOUR

胜利条件 打倒今川义元

失算条件 玩家被击败、时间耗尽

1600两

先要消灭四名穿着红色衣服的银今川文 元 接着今川义元本人会和四名穿着全色水 川 李元 本尊的名字则金是汉事 间没剩多少的话就不要去理会冒牌体 直接 消灭本尊吧

### 往往到10 老情情觀測得抵豫/頂賴/法律

註利条件 打倒北条氏政

振測 🕕

失數条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

1600两

牌决一群忍者和弓手之后。北条氏政和 风魔小太郎两人同时登场。北条氏政依旧很 群。可以将其交给同伴。玩家则去对付风度



小太郎。 機斗 获胜后这两人 会加入我军。

# 展雜霸王 民田信念

胜利条件 打倒上杉謙信和かすが

失數条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

1600两 报酬

最初玩家要独自战斗。解决而批忍者 后我方的援军会出现 上杉谦伽 不是同时出现。一对一时利用成樣很快就 能得对乎消灭。任务完成后武田信玄加入



### 此後防御期

註利条件 敌军战力槽减为0

玩家被击败、时间耗尽

1600两

班东委在210种内特敦系被有格限为 減等都是定報 **亚考之类好对付的**亦 时间相当先足

### 川中岛。正文建筑岩。

性刺激件 打倒かすが

天元( 玩家被击败、我军战力槽减为0

1600两

对付完几批忍者和足轻后,未必便 **未出现。本关我们依旧可以像任务**4那样 利用地形 在排上对着海中的海里深使 【用車制技】用此方法可以轻松获得。 **用榆**。

### Description of the second

胜利条件 打倒かすが

大量 玩家被击败、我军战力槽减为0

12000两

北陸辰政专用关卡 同件题前为风险 玩家可以让风廉小太郎去牵制。 **在,自己同样给养** 

### 記念意識

社科条件 敌军战力槽减为0

失敗条件 玩家被击败. 北条氏政被击败

12000两

概求的任务是保护术条氏政的安全 本关的难点是中途出现的松永久男 出场便会全面盯着北条玩或湮攻 告伤害极高温难议玩家把同停的行动方式 然后自己去來制松永久 尽量不要给他接近北条氏效的机业 制下票些小具可以不去理会

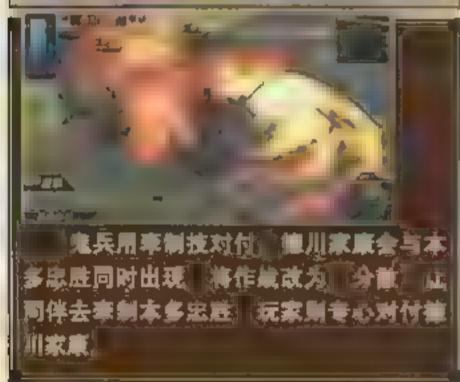


### 到到囫囵吃

性利条件 打倒德川家康

玩家被击败,我军战力槽减为0

3000两



### 「信川預羨部队迎出战」

接酬

失敗条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

3000两

中途本多忠胜会出现 成功将其消灭 可以大幅削減激率減力槽。如果对實己実 力没有恼心的话也可以不理会本多忠胜。 直接通过打小兵来完成任务

# 度张声势。今川仪元

性利条件 打倒织田信长、打倒今川义元

玩家被击败、我军战力槽减为0

而0000萬

两名80SS会互模攻击。玩家可以先让 **他们互打一会儿最后再去捞便宜。由于形** 备消灭一次 地就是本关起码要挑战两 大。在战斗中打倒织田信长后今川义元金 **東入表军** 

### **神道圣斯里比较重信//如分**/8-

打倒浓姬和森兰丸

玩家被主败,我军战力槽减为0

5000两

本美一开始玩家需要抽血放料 <u>业杂兵后上杉</u>被值和州市亚金加入表 作敏捷 事先净正来的赛兰丸消灭 艺后 三人再集中火力围攻浓缩

### OBUNDES

性利条件 时间耗尽

3. 玩家被击败 かすが被击败

两0008

上杉康值的专用关张。周标是保护力 非矛權到时间丝束 温熱致天贝有普通的 不过由于美国家的HP过少 可以多利用工衫谁做的。 圖有技术

### 集結。億川軍の要党=

胜利条件 打倒10名阵羽织

失败条件。玩家被击败、时间耗尽

3000两

由于有时间限制。建议玩家 杂兵献 不要去理会 事有和足 **上開始組織工具大學和他定式**。 专心消 **唯羽织** 

# 個加度發展出的

性利象件 打倒50名足轻

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

3000两

自天:4人后本名志胜会出来\$11.56 用。本战只能派士人出场战斗,建议选择 行动速度较快的角色。

# 

胜利条件 打倒北条氏政

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0 擅 17000两

李川义元的专用关于 流家有多利用 今川义元的选更高拳制技术付款人 对手 - 且靠近就使用 固有技术 将其打正 方的授军等是主张小男 新想获得高评价 玩家还要注意保护他们的安全 THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED IN COLUMN TWO IS N



### (万里世里) 2月19日

胜利条件 打倒浅井长政

玩家被击败、我军战力槽减为0 5000两

战场主没有回复药。对何亦兵附注》 不要受到伤害。#OSS不会带任何同伴 中火力體攻的话还是很好对付約

### 战力集结阻止

胜利条件 打倒浓姬和森兰丸

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

推測 💷

8000两

元家書在270秒内结束最早。听名BOSS 并不会同时出现。打倒几批杂兵后寨兰丸 会先出场。尽量在前120秒内解决值 不禁 很可能来不及打倒浓她。

は一個の概念

胜利条件 敌军战力槽减为0

失敗条件 玩家被击败、时间耗尽

3000两

本美属于维杂兵机。不过玩家必须在 1800秒內完成任务。时间方面比较紧。建议 源两名灭政效率较高的角色出域。

# 组用建筑器以用证

性利条件 时间耗尽

朱元条件 玩家弦击敗 3名つべの兵逃走 3名)判兵逃走

3000两

玩家只需专业对位。 兵便可 由于这两种意思的行动路线不 用 直示列兵出現位置不關定 建设玩 家守在战场正中央 因为这是敌人逃跑 的必经之路。

### 可以是可多规则

胜利条件 打倒10名阵羽织

失政条件 玩家被击败、时间耗尽

8000两

战场上会出现大量小判兵。消灭一 名熊得到一首两 由于对向较紧 建议 观察还是以消灭任务目标为主 字黄完 咸任务得到的报酬还从不判兵罪获得的 要多得多。

### 信川の兵分

胜利条件 打倒本多忠胜

失败条件 玩家被击败

8000两

只能凍っ 人出场战 斗 杂兵 的數量多



战场上又只有一个回复的。 **医里尼耳里** 对付本多出胜玩家可到用 **一种用理学文、本家使用的地皮学**(

### 在多数一次是一段开籍现代了德川联合建

胜利条件 打倒德川家康和本多忠胜

失業条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

12000两

首先要对付顾市 不过在本关中地的 送攻黨识不獵門肛倒阿市后镰川家康和本 和他们被斗时依旧要某 多忠胜同时登场。 取分散作战。

### 

胜利豪州 打倒明智光秀

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

福酬

5000两

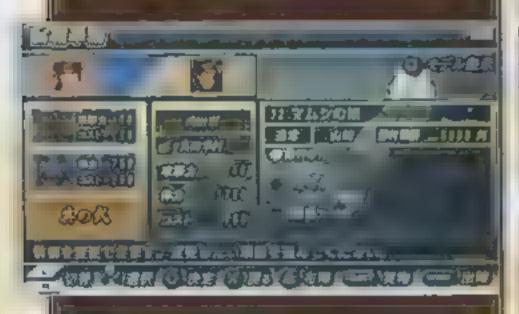
解决数批杂兵后明智光秀出现 建议 玩家先将他身边那两名阵羽织消灭 最短 上没有回复事。李制裁人的工作基本交领 5件负责吧

### 8280

胜利条件 打倒浓姬

失敗条件 玩家被击败、我军战力槽减为0 5000两

浓姬的几个远距高攻击的收招时周围 "观察可以在她美国跑动引擎抽出机关 并不难嫌。終后趁其收指耐去进攻。據要 无伤消灭浓燥不是难事



### EN ONE SE

胜利条件 打倒3名猿飞佐助

失败条件 玩家被击败

17000两

● 素子的专用关卡 強飞佐助利用影 分身术将自己变成了三人。一开始玩家只 要面对一名。此别一定要尽快将其解决 因为再过一会另外两名演飞佐斯也会出 现。战场上有两个回复药

### 

胜利条件 打倒松永久秀

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

17000两

玩家需要在210秒內打倒松永久排 前面的杂兵战要速战速 毫永久旁出来后将同伴作战政为 两人专心对付BOSS

### 

·利蒙萨 敌军战力槽减为0

**美国条件** 玩家被击败、我军战力槽减为0

12000两

她杂类战 最后要对付两辆低主车 由于本关并没有时间限制。 玩家可以站在 三王字的何百或背后使用李朝技和它慢慢 这样的话基本不会费血。

### **820**57

测量件 打倒森兰丸

玩家被击败、我军战力槽减为0

5000两

对付真三克时先器左上方和他一起出 观的写真消灭。 **鸟兵左侧还有个装有回复** 药的糖子 裤三鬼依旧很喜欢绕到玩家背 注意要及附调整防御方向。

### 

性利条件 打倒织田信长

大豆二十 玩家被击败、我军战力槽减为0

8000两

开始玩家只能独自一人出藏。梅浓娅和 森兰克击败后丰臣秀吉和竹中半兵卫会加入我 **自由对外约田信长时不平全理会周围的**态 **百种海通** 

### 11000

性利条件 打倒前田利家和まつ

失敗兼件 玩家被击败、时间耗尽

12000两

位中半兵卫专用关卡 开给玩家 要独自一人对付前田利家和 坚持 我时间后李臣秀吉会带着接兵赶到 对手实力是最且用产也不算。玩家可以来 取分散作成和字章秀吉,人对对一个 出場的位置有两个美有四复約約集 子。别绪过了

# ELEO EXILORS

性和条件 打倒松永久秀和织田信长

失败条件 玩家被击败

17000两

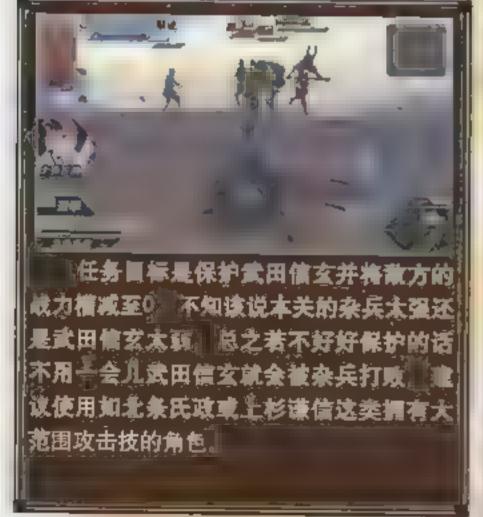
沉凍一开始就要同时而对松永久秀和 級田僧长两位張敞 且表方从其3 玩家 人战斗 没有其他提琴 战斗开始 斯不異意著开红 先指得远远的 非两位 BOSS分散开局再去对付其中一人,积田值 长被攻击打倒时经常会瞬间更身并马上进 行反击。要小心

### **多位并是供加金金**

电机 敌军战力槽减为0

失败条件 玩家被击败、武田信玄被击败

17000两

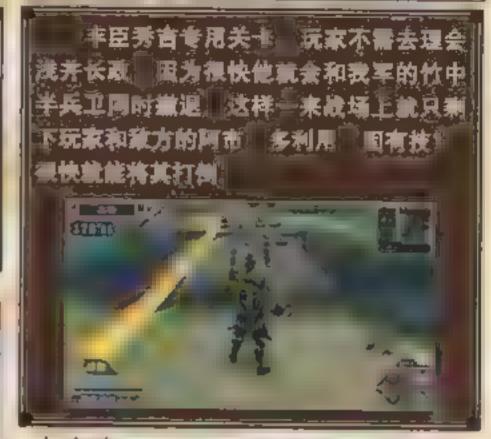


# THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH

性利条件打倒お市

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

12000两



### [ E200 6 0 [ ] [ ]

·利量件 敌军战力槽减为0

失克皇帝 玩家被击败、我军战力槽减为0

12000两

本关属于维杂兵战 数军派出的基本 **那是极好对付的忍者和弓兵**,想要获得了完 此一评价的话要注意测让同伴死亡

### 

**数军战力槽减为0** 

**请** 玩家被击败、时间耗尽

17000两

这件任务玩家只能使用操作佐助 **周度不太部以及**素素多三位忍者当中的 对乎是会满地圆乱跑的忍者 这里说 议玩家使居獾飞佐顺 四为其 面有技 不仅攻击范围大。而且发动速度横当快 很适合用来对付这些家伙。 1118'86

### 見多島

1条件 打倒8名鬼兵

失量条件 玩家被击败,时间耗尽

17000两

在120秒内击败8名行动缓慢的鬼兵罪 耳:消灭7名鬼兵后会出现一大群小判兵妨 碍玩家锁定任务目标。如果担心来不及切 换的话 计例7名鬼兵后马上解除锁定直接 冲向最后的目标吧。

### The El Com

性科操作 打倒片仓小十郎

· 集計 玩家被击败, 我军战力槽威为0

17000两

其食卵士與被击工財经常会使用受 周且受身后基本会立刻进行冲崩并向 我方砍来 阮家二旦看到他受身可以马工 **能好防御反弹的准备,战场左右两侧各有** 一个回复药。

### メルカラグリ兵者を止める!

胜利条件 破坏5个やぐら

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

8000两

限定时间为90秒。要被坏5季木侧面 《正本会出来攻击死》。 玩家可以巧 妙地将木制高合作为挡箭膊。

### 规论。 本語

打倒浓姬和森兰丸

玩家被击败, 我军战力槽减为0

12000两

解决九批杂兵后浓掘和森兰九周时出 如果玩家有耐心的话依旧可以利用婚 在屋顶上往下扔飞行道具磨死敌人的无耻 战术

Z X # DOE V

1条件 打倒明智光秀 大败条件 玩家被击败、时间耗尽

12000两

元家必須在240秒內完成任务 BOSS不 主要麻烦的是打BOSS前要对付的 **137** (1) 杂兵数量太多 建议多利用战极来提高灭 散效率。不然时间很可能不够用。

### **建**岛。第六天 **第**33

胜利条件打倒织田信长

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

25000两 推劃

紅側等名與別象之后級由信长便会出 场。本关的时间仅仅只有120秒 海能多利用防御皮弹 战场后方有两个唇 复药可用

### 在 红 读着

胜利录件 打倒伊达政宗

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0 25000两

真田学村的专用关于。阿伴强制为武 田實家。政方的片仓小士郎和伊达政宗的 政密力异常可慎 建议玩家先去买件好点 裁与时集中火力对付伊达政策 的防具 注意在本关中同伴很容易死亡





# 杨龙前田庆次

### ELFE!

性利条件 敌军战力擅减为0

失败条件 玩家被击败

800两

第一件任务基本没有难度可能 在这里熟悉一下前田庆次的妇式吧 養的 胃有技术 國以直接秒条改五

### 是。国分中以

性利素件 打倒ザビー

玩家被击败

800两

护匠一度 医人物复元尼 自己名 报报的证 洗漱可以差机发动 使用五次差不多就能将其击败 創他

### 织田红沙岛欧红葵

母無常 敌军战力槽减为0

失敗最佳 玩家被击败、时间耗尽

800两

純杂兵战。在120秒內将所有是轻和時 羽织消灭便能完成任务。附何李舍克足 SPECIAL STATES AND STATES OF THE SPECIAL SPECI ₹ 日本事からの使う BOTH THE RESIDENCE OF THE PARTY 是收拾的故 おおがおお

# 小規模を計り面的。

计 时间耗尽

大大大学 玩家被击败, 4名小判兵被击败

1600两

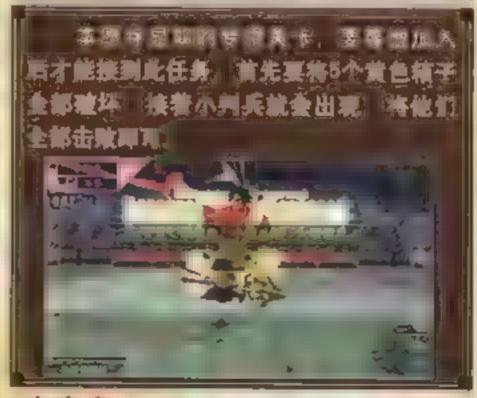
任务目标是保护小判兵们的安全 方景初会派出两名忍者 保护即极低的小判兵了 这样的话其他敌人就不会出 表家还有以通过在对于身上撞的方式 **有战场上唯一的这名歌人推得还远的** 

### 小金色的代表。

打倒5名小判兵

# 射间耗尽

1600两



### 即用學系統第30

は利象件 打倒前田利家和まつ

失順集件 玩家被击败

5000两

玩家不能带上任何肉件 一对二相当 吃力。 两名8055出现后别急着狂 光四处 **收动直到对方两人分数**第二 接着发动战模 迅速解决其中主义。之后的一对专款好办 上除了那个李青回复药的籍子 34亿4万万数包集学内设计量

# **广东**河马间发 医维多角型

胜利条件 5名骑马兵逃跑

失败条件 玩家被击败, 3名骑马兵被击败 8000两

在这件任务中角色无法使用固有技利 李制技 且玩家只能独裁 人名英格兰 兵長不耐打 玩事 定要紧定着 方杂兵数量不少。建议使用攻击范围较大 的角色。免得骑马兵被多人包围时对付不 过来

# 成是是 真情报题

胜利条件 打倒森兰丸

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

1600两

死家需要在120秒内完度证 初期任务的关系。森兰克的美国国家是 很強 防御也很盡 使用被害 医牙髓 放吧。 获胜后来兰丸加入我里

### 

性利豪件 破坏6个つづら

美融票件 玩家被击败、时间耗尽

1600两

任务目标是破坏6个装有金钱的精子 其中有一个需要被坏右侧的建筑物才能看 <del>斯莱尔一个箱子战场上都会出现一</del>名 建议有其锁定解除



# ELLINE STREET

打倒本愿寺显如

玩家被击败、我军战力槽减为0

1600两

没有时间限制。战场上的几名小判兵 以及几个装有金钱的箱子不要错过了 战 **斗获胜后本原寺里如加入表军** 

### 

注測条件 4名つづら兵逃回

大阪条件 玩家被击败、3名つづら兵被击败

3000两

· 前专用关张 同伴强制为前田 刺家 医家里紧定者 一次一次 保护他们 不被忍者杀死。 兵偶尔会停下来发 **录。观察此时还可以推着他们前进** 

### 

性利素件 时间耗尽

· 玩家被击败、我军战力槽减为0

1600两

阮家需要在\$20秒内保护身边是经的变 牧事一次只会派出一辆信主车 由于 三字基本都将目标锁定在是轻身上 玩 **《可在它身边放松大胆地进攻》参利用 化成力装大的把在仁王牢靠近**是轻之前将 它解决吧



# 设置建建了的多分型具是

3 敌军战力槽减为0

玩家被击败, 我军战力槽减为0

1600两

<u>横灭完两批杂兵后要面对敌方的信王</u>

# DESTANS DESTA

胜利条件打倒长曾我部元亲

大東東岸 玩家被击败、我军战力槽减为0

3000两

BOSS出场时让同伴去幸制值。玩家先 有一旁碍事的仁王李破坏。BOSS喜欢用技 能在战场上乱窜。可以多利用李嗣技对代 心,前方大屋的左右两侧有回复数

### 

胜利条件 打倒本多忠胜

**失败条件** 玩家被击败,我军战力槽减为0

1600两

在本任务中本多忠胜的实为预普通 与其战斗的中途明智光秀会出现并加入我 以 淡家集中类为政击的话便快就能赢得 胜利

### TENETEP. MIN

性利条件 打倒真田幸村

玩家被击败 我军战力槽减为0

3000两

真田学村的炎乱舞攻击即使防御住我 方包含减去不多的。此实这招随便用个值 看到动作后不要犹豫立 《岸边除了有回复药外》还有一 企業有金裁的箱子



### **表物發展以出金**

世科条件 打倒今川义元

失業事件 玩家被击败、时间耗尽

1600两

任务的限制时间是200秒 解决数据 金川 金元 后今川义元就会登场 这 企准张声势的家伙依旧是有什么多为 名攻击力高的角色速战速决吧。

# 自义不到是非战政(统行

性利素性 打倒2名金川にせ元

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

3000两

**使有玩家只能装自一人战斗** 消灭 ■元 后浅井长改和阿市会無 **则他们联手将剩下那名** 金川 **业元**》击败任务便完成"

# **奥州一**の(1)代明

**建和条件** 打倒伊达政宗

玩學 玩家被击败、我军战力槽减为0

3000两

对付杂兵时要优先消灭骑马兵 否则 **自们会很得事**。但伊达政宗战斗时如果拉托 医真腔运营金经常使用电球攻击 速度非常 直逐还是巫近战为主 战场右上角的精 不是完全 在下角有一个则复数

### 

支利条件 打倒速儿家康

失败条件 沉京被击败

5000两

医一定三家康并没有带着本多忠胜 **等其身立而名胜羽织打倒。 亚于德川家康本** 人使用被蒙羞攻一次差不多就能搞走

### 直拔弄得"自田利家"

性利条件 打倒武田信玄

失職条件 玩家被击败、时间耗尽

8000两

**建 38 美手之前前田利家会出现并加** 表章 原间只有150秒 框活用战极加快 交款這是 或田倫玄約攻击速度模慢 死 家可以多利用防御反弹

# 

胜利条件 敌军战力槽减为0

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

推酬

5000两

中途积田候长会加入选率 聚接着剂 方的竹中半兵並出现 将其打败可以大量 减少对手的战力者 如果不想与其战斗的 · 身有響應的高度面解可以實施呼樂。

### 

胜利条件 打倒まつ、时间耗尽

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

3000两

及要推到时间结束就可以工 如果对 自己的实力有信心也可以选择出来。 战斗获胜后まつ加入我军

### **一**院田。(晉][]原

利金件 打倒片仓小十郎

失敗条件 玩家被击败、时间耗尽

5000两

时间只有120秒。要清楚战机。片仓小 计郎出现后集中类为对付他。 不要理他用 围的小兵 因为这些小兵——被击倒敌方 就会派出能力更强的援車

### 3689 - EUVSEUS - 8 -

胜利条件 敌军战力槽减为0

失败操作 玩家被击败

12000两

時智光秀专用关卡 流家要独自一人 对付前田利家 选并长项 阿市以 及浓娅这五位强能 除了浓姬以外另外四 《是两个两个出场的 对三的时候玩家 首先更想办法让敌人分散开 接着多利用 開售光本的 回海核 他的《閩有技2》不仅 能给敌人造成很大的 李章、同时也不以回 复自身的HP,是非常

### LANDERES !-

胜利豪情 敌军战力槽减为0、时间耗尽

提酬

失败条件 玩家被击败

5000两

前田利家专用关业。同伴强制为前田 庆次,只要撑到时间结束便可完成任务。 不过敌人均是很弱的杂兵 玩家也可以选 挥逼过削减乘方藏力槽获胜 战场左侧有 个装有全钱的箱子

### 

胜利条件 破坏4个やぐら

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

3000两

此任务玩家必须独自一《完成》 岭先解除锁定。 接着在150秒内将分散在战 滿西全角舊星的木制高台破坏就可以了 时间丰肃充裕

### 

胜利条件 打倒竹中半兵卫

失败条件 玩家被击败

报酬

8000两

见到BOSS之前要对付的杂兵非常多 直玩家不能带上任何用侠 安全起见的话 舞以使用阿市或明智光秀这类拥有吸收致 人PP技能的角色

### BEVSTEE

胜利条件 打倒丰臣秀吉和竹中半兵卫

失败条件 玩家被击败

III a market

級田他长的专用关卡。 网件强制为明 光秀 对付杂兵时可以多利用织田债长

> 范围超大的「固有技」 外其進除性模型的牽制技也 非常好用。对付两名BÖSS时 只要拉开一定距离不断使用 牽制技都能获胜。

好用的一招。

# 在自治と語る。

性利条件 打倒伊达政宗和真田幸村

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

12000两

没有任何杂兵。于賴就直接百对西 名BOSS 两名BOSS会互相攻击 战斗开始 时先刑冲过去。让他们互相打一会儿 两人主动单过来后玩家便可对比较多的。 方发动程攻。战场上有回复的可用



### 全方)※例为

胜利豪州 打倒本愿寺显如

失败条件 玩家被击败

8000两

本关有大量的钱箱和小判其 由于没 有时间限制 观察可以花点时间打些钱 BOSS战斗时注意他会通过吃药来增强 己的攻击能力 不过吃药的过程比较长 看到他在口袋里摸药时三话不说直接冲上 未款吧

### FILM WITTE

胜利录件 打倒织田信长 时间耗尽

失敗条件 玩家被击败, お市被击败

8000两

浅井长政专用关于 同伴强制为阿 市。根田信长会不断盯着两市政会 不过 这也等于给玩家制造了进攻的机会 波化 大胆地攻击很快就整构其解决。 没有耗制 间的必要。



**大佛殿**炎胆

推劃

· 打倒松永久秀

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0 5000两

BOSS只有松永久弄一人。松永久秀的 寒动速度不快 如果玩家有耐心的话 亚 以使用来三元与其保持一段距离使用攻击 无伤过关基本不 **尼高温远**的 固有技术 藏问题 加果要用这种方式的话记得别带 上其他同伴

# 等写队用it。言計念。除

胜利兼件 时间耗尽

5. 玩家被击败,敌军进入特定区域

8000两

**収煙专用关卡 数**某 是到达最场。 上去消灭对方的骑马兵 等他们主动盘近 再打的话就来不及了 浓娅的机关枪扫射 【为虽类 但收据要用不少时间 不推荐 在这里使用。



# **非国事写兵队の右续**

胜利条件 打倒40名弓兵

报酬 1

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

8000两

专用关卡。马 英HP很低 使用普通攻击



选项训练分号兵会出现在高玩家很远的位 直接使用

# 

胜利条件 打倒上杉谦信

**吴薰素** 玩家被击败,我军战力槽减为0

报酬

12000两

中意非常学出来时交给同伴对何 上杉谦信便会登场。利用战极对付他。 家最初出场的位置后方有四复数。

### 

胜利条件 打倒かすが和猿飞佐助

失敗条件 玩家被击败、时间耗尽

两0008

玩家栗同时面对两名海洋多和两名排 8.佐順 不用指望会有摄率 水栽玩家 必須独自生入消灭这四名8055里非号对为 的攻击为不高。战斗开始后先利用董包额 子里的补给补充藏根槽 厚厚发动战餐 冰任务中可以多利用如织田值长的 團有 技计。这类范围大同时又带吹飞效果的招。

# KYES CONTINED

胜利条件。打倒松永久秀、时间耗尽

报酬

失**性**集件 玩家被击败, 我军战力槽威为0 8000两

**采某不消灭杂兵的语直到最后探求** 久秀也不会出现。 在满直的状态下排到时 间结束便可获得 完計 厚悅 **长件的达成会分别影响后面两件任务的**无 也就是说本任务需进行两次。一次将 时间耗尽。另一次需将松永久秀击败

### 39一位沙里面短视。大道表别-

过着操作 敌军战力槽减为0

失败条件 玩家被击败,时间耗尽

5000两

激學成力權減至40%左右則 **多沙洲便会出现。将其击败使**问 完成任务。本次任务具有120秒 的时间。相当家。前面对付杂兵 时要活用战权

**捷乱无比减** 

胜利条件 打倒かすが2次

失败条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

报酬 🎹 8000两

与亲美战斗的中途浓姬会加入我军 接着要面对第一个多重多 当其形成至 50%以下对另一名定面矛盾会出现。此时 要集中义力尽快有量少的那名先解决掉。

# 

性利量件 敌军战力槽减为0

朱原条件 玩家被击败、我军战力槽减为0

8000两



# 

胜利条件 打倒竹中半兵卫

· 玩家被击败。我军战力椭减为0

12000两

见到1995年的盖利大量的会集战斗。 下有两个回复药可用。

### BEQUE !

利条件 敌军战力槽减为0

THE STATE OF THE

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

17000两

阿市的专用关于

同伴强制为浓姬。

任务时间为240 7 敌人均是实力 极弱的足轻。弓手 以及阵羽织。战斗 时可以多利用阿市

及市位傳統大的 四个。

# 

胜利条件 破坏5个やぐら

失败条件 玩家被击败、时间耗尽

12000两

玩家无法带上同伴。必须独自一人完成 任务》任务目标是在90秒内破坏而前的5个 木制高台。竹中半兵卫和骑马兵很短人 家藏坏真台對可順便将真台作为盾牌

### BAR BEEN

胜利条件 打倒上杉谦信

**失败条件** 玩家被击败、我军战力槽减为0

8000两

杂兵异常多 医黄好长期战的准备 战场上只有一个同意道具 利用本关的堆 形 对付805S时我们依旧可以使用站在II **正社下扬飞行道具的战术** 

### **国民企业公司**

胜利条件 打倒松永久秀

玩家被击败、我军战力槽减为0

17000两

最初出现的信王丰攻击力非常可怕 与其战斗时尽量别被打到 对付松永久等时依旧可以利用森兰为 Taget. BURNESS OF STREET

### 国の方法を担め君

胜利条件 打倒丰臣秀告

大<u>市</u>表件 玩家被击败、我军战力槽减为0

17000两

将第一批杂兵消灭后李臣秀吉就会出 现。由于宇臣秀宫属于近藏系的《表方句》 以漢而名擅长选距高攻击的角色和他慢慢 磨。屋顶上有两个装有回复药的箱子。

假說面認

胜利条件 打倒风魔小太郎6次

**朱贵条件** 玩家被击败、织田信长被击败

25000两

是初要对付一名风魔小太师 梅莫打 東后又有两名风魔小木郎同时出现。「解决之 后剩下的三名会一起出现。玩家更紧厚着级 田傭长 四为敦贞基本都盯着他攻击。可以 选择一些发动时间短义能特敌人拉飞的固有 技 如前田庆次的 固有技术 人接近级田傭长就写上使用将其打远

### COPPETED DE COLOR

性利条件 打倒竹中半兵卫

· 玩家被击败、我军战力槽减为0

17000两

#088光用湿距高率制技就能搞定 是在BOSS之前出現的那几批小美比较难对 狱 ""和攻击力都很高。与他们战斗时遭议 将同件的作单改为《胃道 否则同件很害 馬死亡。石台上的黄色粒子内栽有5000两

### 加加

条件 打倒丰臣秀吉

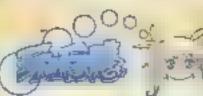
**玩** 玩家被击败

25000两

前田庆次 的专用关卡 且不能带上任 何同性、8088



与秦子空拳战斗的李 具有字匣秀宙達集 臣秀吉相比我方在攻击范围上占正优势 玩家可以控制好距离引诱对手挥空组 情差机使用发动速度较快的。固有技术 击对手,更复循环几次便能将其击败。



关卡过于重复、杂 兵战过多都是本作的不足

在本作中依旧存在,角色们经常边打架边吐槽。他 战场的气氛变得非常愉快……游戏的难度还是不低 的。符器是任务模式中部分关十起条件极为声频。 想要全部完成的话可真要下一番上去。



游戏的操作和"(有线子)系列"比较 类似,在完成初期的教学关卡尼根快就能上 年。在设置界面里可以适节机体移动和攻击 时动间效果的建变,建议全部减为SKP,不 擦游戏攻略速度会非常缓慢。游戏的难度在 间类游戏中算比较高的,对机体的装备、攻 击癿属性以及方式、机体的走信要求都相当 高,而且一日机体移动之后就不能返回操作。 所以一定要多查看地图和多使用战场记录。

滑杆	改变地图方向以及倾角
十字键	移动光标
L, R	放大缩小地图
Δ	<b>查看目标详细资料</b>
×	确定
0	返回 切换机体
们	打开小地图

# 

游戏中的武器分为物理系、能量系和爆炸系 大类、同时每部机体也可以根据装备 就件的不同来增加对这三类武器的抗性。抗性避免,要到的伤害也就越低,当抗性达到 100 时间可以免疫该类武器的伤害,能量并等可以占领的设施可以给拥有方增加抗性。 部件里除了有增加抗性的之外,也有无视对方抗性百分比的部件存在,当然具体的配置还是要根据战斗中敌人的能力来进行改变。

# 游戏模式三览

ang a Prayer	单机模式 也是游戏的主要模式 众多
	关卡和敌人等着你的挑战
Multip ayer	联机模式 在这里你可以充分享受和朝
	友对战的乐趣
\$k-mush	自定义战役 这个模式里可以自由选择
	地图以及队伍来和电脑进行对战
Prof e management	档集管理 渎取记录的地方
Credits	<b>观看制作人员列表</b>
Select language	语言选择 共有五种语言供大家选
1	程 还过估计大多数人也就认识英文职(类)

,8

# 世形以及天气

这款游戏中,不同的地形都有可能对机体造成不同程度的影响,比如雪地会使机体的移动距离缩短;丛林会使机体的射程变短等等,而各种恶劣天气所带来的负效果也更是给游戏增加了一份真实感,台风、地震、陨石等表景。我们被受利大的外的门景是不可愿改乱。

· 1200 1 12

# 加伽有关 "

游戏中人类和办量人的机本都分为轻、 中、重一种型号,不同型号的机本能装备的部件也有所图号。根据不同型号的机体来配置

轻型机体。武器成力平平。移动速度快、能够装备的部件种类比较多。这类机体适合用来探索。占领建筑以及辅助用。部件方面应该以提升移动距离和辅助性部件为主。每关出场数量 1~2 架即可引

中型視体: 各方面能力比较平均。及守兼备。这类 机体可根据自己的需要来决定模器的性能。可以 打造成杀伤力强、武器种类多的强类型机体。也可 以打造成政击和防御兼备的牵制型机体。一般来 说这类机体在一场战斗中的数量应该是最多的。 与之匹配的部件才能让它发挥出应有的最强实力。在工坊里按下,键就可以消费金钱来购买机体了,需要注意的是在战斗中如果制造出来的机体被击破那么该机体就会永远消失,所以战斗的时候要算好每一步,尽量不损失机体,特别是那些装备了高级部件的机体。

章型模样。对于血量较多的重型机体来说。比较适合它们的路线是向质量要是给这类机体装上对3种类型微量抗性提高的部件。源籍直就是一个移动的硬造。要是接上导弹之类的群体攻击部件的话。源就是活生生的移动地增且不过移动速度慢这个革命

其维索坐的机体和杂类乘坐的机体性一的区 则就是英雄机体可以比普通机体多安装一个特殊 类部件。

# 

每次元成战斗之气机会获得两种货币。 相上用来购买机体和推配件时使用的货币 Cleat ,而另一种之币制定用来升级机体

武器 装备部位为手臂和肩膀。三种不同类型机体 約武器者單点也各不相同。整型机体的武器或击 力普通情報。不过许多武器或击时会附加异常效 果。某些异常效果比如冷冻 致盲 麻痹等意这些 可是率制定人的好东西。中型机体和重型机体的 武器则更加值是于攻击力。 重型机体的某些武器 甚至可以给范围内的激人造成不小的伤害。

防海系统。装备部位为手臂 肩膀以及超于。所有 防御系统类部件的作用都是一样的"一为增加对 各种类型试器的软性"二为增加机体的最大重量。 在选择这类部件的时候自然是按照统性和重量增加值多的来选。

移动系统。载告部位为肩部和国部。不同的部件所提供给机体的移动距离各不相同。不过除了给与机体帮动能力外。某些部件也有诸如浮空、极位转移。穿越散人机体、移动距离加倍等特殊技能。在 美名的时候一定要根据不同型号机体的特性和自己的需求来进行选择。

部件 He avalable。游戏中可以升级的部件和类和数量都很多,两个种族能够升级的部件加起来在200种以上,不同种族装备在机体上的部件的能力是有比较明显的区别的。下面大致介绍一下各类部件的用途,方便大家升级以及组装。

種聯工具企業各部位为肩部 头部以及轻型机体的 手情。輔聯工具的类型非常多类从回复到修理。 維 無視野區高到增加武器伤害。甚至连自爆这种变态 技能都能够在这类部件里找到得,这也是战前准备 和配置机体时更换的是频繁的部件,根据关卡的地 形和某人的配置来选择合适的辅助工具可以让战斗 变得更加轻松。

鄉合美。这类都件不需要安美。 萬于增加机体基本 属性基能力的部件。升级之后自动附加资所有机体 上。有多余的点数就可以在综合类部件里找一些比 较有用的来进行升级。

特殊美。特殊部件只能装备在英雄机体上。这类部件附加的能力都比较好用虽然适用的人群比较效 有一不过所需消耗的点数不算多分而且许多部件的 技能零常实用。比如过关后获得金钱加倍,防御爆 学类攻击的未被等等。加上英雄提体本来实力就比 普通机体要强。加上英雄提体本来实力就比

# 游戏印的各种任务

游戏中每个关卡都有一种不同的任务、除了主要任务外,其他两种任务完成起来都有一定的进度。不过任务的完成复会直接影响隐藏武器的解销情况,所以这就要求我们尽量多地完成任务。每个关卡都是可以重复

挑战的, 没有必要一次性就完成 个关卡里的新有任务

主要任务 只要过关就能完成的任务 自由任务 系统会输出完成任务的条件 不 过难度会比较高且比较花费时间

WWW.Diumbooks

# OPEN SERVICE OF THE S

# 第一章



游戏的第一个关卡属于教学关卡,在这里教官会教会大家移动、攻击以及反击等最基础的操作。轻松消灭掉第一个

敌人后进门发生剧情,之后会教大家有关于 背后攻击、突攻以及防御阵型的内容,其中 突攻和防御阵型以后会经常用劲。和新生现 的机器人利用夹攻消灭掉敌人后就可以前往 打开最后一个区域的大门了。这里的两名敌 人实力非常弱,只需要把新加入的机体派上 去就可以轻松解决过关。



主要任务。跟着Loki的指示完成关卡自由任务。10回合以内完成关卡 秘密任务。Loki加入战斗(让两个机器人都跟Loki对话)



从现在开始就是与真正的外星人的战斗了,战前准备里的研发中心(HESEAHCHOE NIE H ) 和 I 场

(MORKSHOP)暂时不能使用可以先不管它。 本关的敌人实力依然不强、只是一来世界上



有雾。二来敌人比较分散,寻找起来比较花行间。地图的左边和上方都有敌人,前进的一种健建议下架机体一起行动,发现敌人后让一种久度高的。oki机优先攻击诱导敌人反击,每个机体每回合反击次数只有一次,所以让oki诱导敌人反击后就可以用其他两架机器很安全地干掉敌人,占领能量并后等待回合就可以结束战斗了。

主要任务 占领能量井 自由任务 干掉一开始逃跑的外星人 秘密任务 干掉所有的外星人 (其中一个 外星人在能量井附近,先杀它再占井)



这 关主要是教大家使用"技能",本关默认的技能是加血。技能使用之后有冷却时间,技能解释里 CD 后面的数字就

是為要冷却的回合数,不同的技能冷却时间也不一样。本关中攻击建筑物的外星人是不会主动发起攻击的,所以我们优先要解决的是否是上其他的敌人。具体战术还是两盾吸引人为然后围攻,即做Keeper的敌人攻击力比较高,中在100以下时需要及时使用技能进行问复。



主要任务。占领四座设施

自由任务 从上方的浅滩过河(只要有

一年机佐从说《通过即可》

VVVV FR

多的起奏。干掉所有破坏设施的外星人



-开始我方只有一部机体 出战,不过雾中有三部失散的 机体, 和他们对话后就能令他 们加入战斗。(对话选项见图)

这 关敌人的机体比较强,我们没必要和敌 人死拼. 尸要找到3部失散的机体后就迅速 前往右边的神庙处占领过关吧。EI 和上方的 失散机体有可以给其他机体进行修理的技能, 当其他机体加血技能在冷却的时候可以合子 援助,一定记得使用。



主要任务 占领神殿

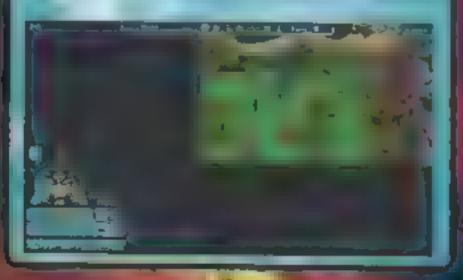
自由任务 找到所有失散的部队

秘密任务 10 回合内抵达神殿



从这一关起才算是游戏真 正的开始, 我们可以看到海盂 的敌人分散在地图各处。从现 在开始,受到攻击时都有一定

几季让机体身上的某个部件损坏。损坏的意 4只有过关后才能自动修复。如果想在战场 修复的话就必须给轻型机体装备上修理器 (Hepacer Kt)。这一关除了敌人之外,还 有威力强大的炮台阻挡我们的前进、之前在 工坊最好多开发一些中、重型机体在本关派 出来。冲锋的时候机体之间一定保持有一定 的问隔,不然抱台的范围攻击会让你怎不了 屯着走。占领炮台后我们也可以使用炮台对 敌人进行攻击、炮台的攻击力非常可减、把 外军人吸引到炮台附近来王绰司以让游戏者 雙條低不少。不過要願附美丰有上戶跡拍置



的高量,必须在防护罩被破坏之前让Lok 进 入防护置型。

主要任务 在敌人破坏防护罩前让Loki进 入防护置里

自由任务。收复所有炮台并且在过关时没 有炮台被破坏

秘密任务。前往左上角的小岛



一开始全线压制左下方的 敌群. 敌人有范围性攻击技能, 进攻时注意拉开机体间的距离。 在占领了右下方以及中央数个

建筑后,左上方的能量门消失,此时重型外 星人会向右方山谷逃窜。如果直接尾随重型 外星人进行追击的话路上会遭遇不少阻截的 敌人,最好的办法是从L谷下方破坏害石后 进入在那里等外星人自己送上门来。靠近重 型外星人与它对话后就能结束本关卡。在结 東关卡前完成秘密任务则会追加隐藏关卡。



主要任务 和重型外星生物对话 自由任务 占领至少6个外星建筑 秘密任务 找到地下入口(入口位置在左 上角石碑处)



作为隐藏关卡的本关, 要目的是潜入收集资料,能出 战的机体只有可怜的3部。不过 好在敌人的位置比较分散,只

要绕过敌人的规域是完全可以在收集到资料 **剪避免战斗的。一旦被敌人发现后,自由任** 



务自动失败,而且还会有新的敌人出现。以 3 架机体来对抗一大维外星人的结果基本上 也就是GAME OVER, 所以其实本关的目的 就是在不被敌人发现的情况下让Ei达到中央 的能量槽。剧情之后再让Er回到初始位置就 可以完成本关的任务了。(战前可以给EII装 上增加移动速度的部件)

主要任务》让Eb 前往接触中央的能量槽并返回 自由任务。在不被敌人发现的情况下接触能量槽 ●秘密任务●前往左上角的房间获得秘密技术 (必须在 Eli 没有接触能量槽之前才能取得)



汉- 关的任务就是护送外 星人到指定的地点,二谷中不 仅有雾和色石阻挡我们的视线 和去路,更是有海毒的敌人前



布在各处对我们进行阻击。本关中有使用范 围攻主武器和远距离攻击武器的敌人, 由于 上谷比较狭窄, 受到群体攻击是难免的事, 所以这一关的突击速度一定不能太快, 消灭 批敌人后马上进行回复, 最好等大部分机 体的回复技能冷却后再前进。进入右上万指 定地点后出现增援的巨型机体,用它攻击巨 石可以很轻松的开辟道路, 发现大桥前的守 它的同时发生剧情、BOSS Surya 出现在红 色箭头处。

ecasial 被破坏的天桥是不能通过的 对 · 下河海海的政治方共不足 温然每次 皇帝它都会自动四直,不过一次回复上述 的生命使实在不够看。 电用操炸属性的重 器可以给予它比较大的伤害

主要任务》让 envoy 抵达终点 自由任务。envoy 不受到任何伤害过关

★密任务 让任意一架机体盘旋在裂缝上 (要完成这个任务必须让轻型机体的腿部装 上部件Hover Limbs, 然后走到红色箭头左 边的 cleft 地形中央即可)



M.这一关开始,接下来的 许多关卡我们会控制外星人的 势力来进行战斗。一开始外星 人势力的部件和机体都需要重

新升级和改造,没有金钱和技能点数的话可 以挑战一下之前的关卡。 来把之前还没完 成的任务给完成了。「来局点钱为新的战役 做准备。本笑的主要任务为消人所有人类笔 队,找到藏在雾里的人类然后好天即可,没 11 么难度的·场战斗。



主要任务。消灭所有人类部队

自由任务。15回合内完成任务

秘密任务。占领左上角和右下角的设施 (右下角的研究所要消除屏障后才能进入)



雪地会使机体的移动速度 大大降低,所以移动速度低的重 型机体在本关中没有存在的意 义。这 关敌人机体的物理攻击

礼能量攻压的抗性比较高,因此推荐派出携 节爆炸型武器的机体出战。基地外敌人的位 置比较分散,可以兵分两路逐一歼灭,之后所 有部队在门口集合回复、然后 口气冲进基



地消灭掉里 面的所有敌 人,占领基地 内的建筑物 危结束成30。

P. 510 1 200 P.

主要任务 占领基地里的军械库 自由任务。不损失机体的情况下完成任务 秘密任务。阻止 Nunzro 逃脱(首先在基地 门口集合, 之后一起冲进去打掉 Nunzio· 定血量后就能完成任务)



首先所有部队向上方前进, 占领地图在上角的雷达后可以 消除地图上的浓雾, 这样一来 就对我们接下来的行动提供了

方便。右边的炮台加机器人的攻势很猛,不 过炮台的四墨不多, 可以优先解决掉炮台。 攻击基地左侧外面的建筑物可以炸开前往基 地内部的通路,而 Varuna的位置在地图石下 角区域、与它对话后就可以结束战斗了。



主要任务》找到 Varuna

自由任务。占领地图左上角的雷达

秘密任务。未知



本关地图比较大, 第二 合我方和敌方都会出现援军, 最好先和援军汇合之后再全军 前进。地图右上角的巢穴记得

雄毁,第一座桥和第二座桥之间的区域比较 人,敌人的数量也比较多,这里需要小心前 进,站在丛林地形里会使武器的攻击距萎缩 短这点需要注意。如果为了节省时间可以直 接过桥来到最左边的区域占领神龟即可,不 过这样的活会有两个任务无法完成。



主要任务 占领神殿

自由任务 摧毁昆虫巢穴(一共有三个)

秘密任务。前往地图左下方的沼泽处



开始处于地图左上方的 外星人长老们能力并不高。而 且每个长老装备的武器都不-样,攻击前先确认一下武器的

属性以及攻击范围。左下方我们的大部队应 及迅速青理完敌人上去和长老们汇合,之后 在大部队的护送之下就可以把长老们安全送 到地图最右侧的目的地子。需要注意的是长 老不能等亡,而且途中会有追兵出现,一定 不要让长老落单。



主要任务 护送长老安全抵达目的地 自由任务 15 回合内完成战斗 秘密任务。队伍中没有人阵亡



只要占领 4 个锁定石就可 以获得战斗的胜利, 而敌人也 是倾巢出动和我们争夺锁定石 的控制权。这一关建议所有出

战机体都装备上大威力群体攻击武器,敌人



领最右边 80锁定石 后会在那 里等待-回合,这

时候用大范围武器来攻击锁定石周围的敌人 可以在一回合以内消灭半数的敌人,之后的 战斗就会非常轻松了。

主要任务 占领所有锁定石

自由任务。占领左上方的武器库

和表任务。 占领所有神殿(神殿有两个

一个在左下方 另一个在右上方)



这一关里所有敌人在濒死 状态下(红血时)都是可以说服 加入我方阵营的。一开始我们 配置的部队比较分散,其中左

丁的压力比较大,应该派出比较强的机体在 在侧出战,等下方和上方的部队跟左侧的部 认合流后基本就没什么难要了。本关的敌人 实力都比较弱,想要完成任务的话就是流使 用威力适中的武器将敌人打至濒死状态后说 限它们。进入地图右侧的传送阵就能到达中 失区域,Jama的血不多,可以很轻松浩解 决它。



主要任务》 击败 Jama

自由任务 说服至少3个敌人加入队伍

秘密任务。在不杀死敌人任意单位的情况下击败 Jama



暗堡的攻击范围和攻击力都 非常可怕,而且攻击方式为群体 攻击,一定要拆掉之后再前进 (赔堡不能占领,并且它对物理



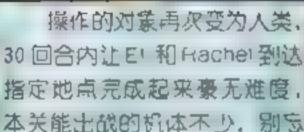
攻主免疫, 沙 须用其他两种属性的武器迅 速破坏掉)。 基 地上方的两个

有红色高头标志的地方可以派两架机体分别进入。 回合之后就能救出被困在矿井里的同伴,再继续可下前进就能见到本关的 JOSS 了。

主要任务》击败人类军队 自由任务。解救被困的同伴

秘密任务。夺取炮台并使用炮台消灭一 个人类单位





了把英雄机体派出来哦,路上阻挡的杂兵和炮台都可以很轻松地解决掉,只是破坏发电厂和占领研究所这两个任务完成起来比较耗时间,不过难度也不大。



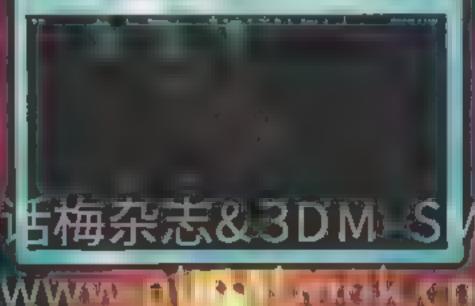
主要任务。30回合内让Elt和Rachal 脱出自由任务。占领地图中央的四个研究所秘密任务。摧毁地图中央的两个发电厂





例,开始离我们部队不远的 左边潜伏着非常多的敌人,建 议所有中、重型机体全部装备 群体攻主武器。尽快消灭掉这

里所有敌人后兵分两路,一路往地图上所标记的地方前进,另外一路人站在原地不动随 引消入敌人的增援部队。通过地图上方的桥 之后就会遇到被敌人团住的友军部队,只要 在友军舰队及死的情况下干掉树林里的两个 敌人就能完或秘密任务。之后来到地图左上



角标记处会发生山体竭陷的剧情,之后两个 」以合流消灭掉地图上的所有敌人即可。

主要任务。30回合之内找到出路

自由任务 至少消灭 25 个敌人

●秘密任务**》**至少解救出1名被敌人攻击的同伴



本关只有两架英雄机体土 战, 将机体移动到管道入口处 就可以通过管道到达另外的区 域。进入未知区域后会发现与

外星人作战的发军机体,这时候我们要配合 友军机本、迅速干掉外星人、之后该区域的专 军机体就能由玩家控制了。友军机体的能力 都比较低, 主要是起到辅助作用, 作战的关 是不是两切英雄机体,一定要在战前往各时 给它们配备合适的部件。几个口合后。 Jak Jan 的部队和外星人的战争在地图至上 方向打响。之后只需要不断前进到 Jakun / 的際域与他接触即可。



主要任务》找到 Bakun n

自由任务 救出至少7个秘密社团成员

秘密任务。在地图中央球体的附近寻找物品



很有意思的一个关卡、要 来边须派出9部机体。一开始所 有机体都通过传送门来到第一 个区域,在这里需要每架机体

77别去熄灭一盏灯(走到灯旁边对话息句》。 之后中央区域出现新的传送门。通过传送门



10 4

米到第一个区域,在这里有4道能量壁挡住 了去路,每道能量壁的两旁各每一个机关, 分别。底两个机器人踩上去就可以消除能量壁。 着除所有計量壁后就只有 架机体能够活动, 这时前走到屋子里和蜂王进行单对单的战斗 尽量让东力连的机体去单挑),战斗结束之 5所有机本回复打动力,接着就是前往最后 的区域与LOSS的战斗了。

1055 直接 1055 重击范围设建 | **司在中华的邮房间里得办办面次集员**。 来写是推画。不是会受害自造意比较失 

主要任务 找到离开迷宫的路 自由任务。20回合内完成任务

●秘密任务》在没有人员阵亡的情况下消灭Agn



许久没有出现的人类指挥 官LOKI再度登场,改头换面的 LOK 实力非常强悍,这一关的 杂兵在她面前根本不够看。能

了并一并看,1个,干万不要占领直接推毁掉它 1 就可以了,因为占领心能量并会自动被雇 **员**,而未关的的自由任务条件是不能有任何 祝失,这学岛也包括了占领后的能量并。机体 [4] 以是是一个要靠得太近,以免被天上落下 前跨石景伤 大片,敌人的实力比较弱, 署予灣天津,有衛軍井后就就完成战斗了。



主要任务 摧毁全部6个能量井

自由任务。在没有任何损失的前提下完成任务

秘密任务 与Jon Remedy见面(Jon Remedy的位置在地图右下角建筑物往左移动3 格多可度)



这一关分为两个阶段。第 一个阶段为拯救阶段,首先让 机体往左走,找到科学家被困 的房间,之后再熄灭散布在地

图各处的六盏灯,熄灭所有的灯后,地图下方困住科学家和外星人的结界就会消失。第一阶段为脱出阶段,在科学家解困之后需要马上让他远离敌人。科学家的血量很少,而且结界被破坏后会出现许多敌人来追祷科学家,一般来说被重型敌人连续攻击两次科学家就会死。比较稳妥的办法是先清光地图上的所有敌人并灭掉5盏灯,剩下的1盏灯最好比较近的那一盏,之后大部队全部在房间内集中,天掉最后一盏灯后迅速消灭掉同时被解困的外星人并且存住各个路口,然后始终让科学家处于部队中旬的虚胃向出口前进。



主要任务 寻找并解救失踪的科学家 自由任务 没有损失机体的前提下完成任务 秘密任务 从秘密出口离开(让科学家在 地图左侧有阴影的墙位置对话,从被破坏 的墙壁进入后往上走就能发现秘密出口)



外星人老巢的战力不可小 瞧,本关出现的敌人非常的多, 而且敌人小型机体对范围攻击 免疫,所以如何配置战力就是

一个比较重要的问题了。外星人部队的愿量 比较少、轻型机体用大刀或者狙击枪类物理 系攻击都可以很快解决掉,其他敌人则可以



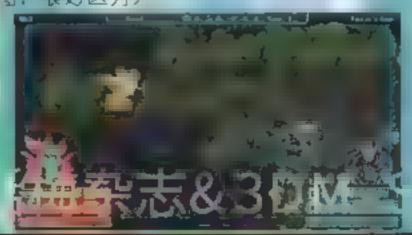
及给重型机体的群体攻击来对付。人类重型机体的最终武器威力和范围都很大,如果解锁了一定要给自己的机器人装备上这个武器。进攻的时候不要从中间的通道进入,城市中央的BOSS会不定期的向上、下、左、右四个方向同时喷火,沿途的外星人暗堡对能量系伤害免疫。中间通道的敌人可以不用管,看理干净左右两边的敌人后就可以夹攻城市中央的BOSS了。

主要任务。攻克外星人首都 自由任务。占领外星人首都内的所有炮塔 秘密任务。25 回合内完成战斗



丛林地形不但妨碍我们的 移动能力,还对武器的射程有 很大的影响,使用远程武器的 机体于万不要走到丛林里面去

了。由于公林限制了移动速度,所以这一关也只有恐扎恐打,慢慢推进了。敌人的轻数机体大多装备了群体攻击无效的部件,这里就不要把大威力的群体攻击技能浪费在轻型机体上了,对付它们只需要近距离砍上一刀就可以轻松解决。能量并在条件允许下尽量与领,最后就是不要在路上耽搁太多时间条敌,尽量赶在日蚀阴影之前到达指定地点。日蚀阴影部分比雾的颜色更浓,横贯整个地图,很好区分。



主要任务 让 Jama 到达指定的地点 自由任务 比日蚀的阴影早到达指定地点 秘密任务 摧毁雷达机体(敌人的轻型机体,在地图左侧,会自动送上门来,一个 都别放过全部于掉就可以了)



城市外围有许多赔堡,依 然是用能量系或者是爆炸系式 器来对付,从地图右下方的洞 穴就可以进入城市内部了(这

一关有一个非常严重的问题,那就是卡机BJG。特别是移动的时候,一不小心游戏就当场卡死,卡死之后不能移动光标、按键等任何有关游戏的操作,只有退出游戏奏取记录。所以在进行这一关的游戏时清键对更新战场记录)。进入内部后根据系统提示攻击发电厂,破坏内部的墙壁然后寻找人类部队歼及之。城市内部会遇到一个之前遇到的强力以OSS。这个BOSS是可以让EII靠近与之对话的,之后解决掉城市内的人类部队就可以完心战斗了。



主要任务。清除城市内的敌人

自由任务。消灭城市外的所有人类部队

秘密任务 不用 Eli或 flachel 杀死人类部队



大型能量壁和小型能量并 的血量都不多,因此需要在敌 人靠近之前就解决掉它们。敌 人会依欠从四个角落里出现,

每次出现的数量并不多,把部队分成两个小



86

队分别前往左上角和左下角区域,一般来说在下一批敌人出现时,第一批敌人已经清理下净了,清理完敌人的小队马上往反方向前进,如果机体的移动速度够快的话基本可以在下批敌人出现之前赶到需要守护的能量并旁边。如果为了比较保险的完成自由任务,可以在四个角落都放置 架重型机体,一来可以第一时间重创敌人的轻型机体,二来可以吸引火力拖延敌人的时间,其他部队依然分成两队左右来回奔波。

主要任务。保护中央巨大的能量壁以及周 围的两个能量并不被破坏

自由任务》保护所有能量并不被破坏 秘密任务》没有机体被破坏的情况下完成关卡



这一关大部分敌人的射程都非常远,加上河对顾高台上的一排炮台,挨打是免不了的了。 开始不要急着往前冲,先

兵方两路干掉藏在左右上谷里的敌人,左下和右下两个雷达的上谷中囤积着不少敌人,不过现在攻击雷达附近的敌人会让我们陷入引后夹攻的不利局面,所以暂时还是把攻击目标转向河对面的敌人。在这一关出战的中型机体建议在头部都装备视野距离加了,这样就不会出现被敌人狙击手攻击后不能还走的气面。解决河对面的狙击手之后,让三种抗性都比较高的肉质到桥附近吸引对面炮台,这样都比较高的肉质到桥附近吸引对面炮台,这样都比较高的肉质到桥附近吸引对面炮台,这样就能更剩下的战斗变得非常轻松。过河后沿着就能更剩下的战斗变得非常轻松。过河后沿着战事更剩下的战斗变得非常轻松。过河后沿着战事更剩下的战斗变得非常轻松。过河后沿着战事更剩下的战斗变得非常轻松。过河后沿着战事更更不够战斗



主要任务 进入太空船

自由任务 清除所有敌人(各个角落都要仔细寻找)

**"**"(设计标码)占领所有的重达

www.plumbookse

太空船里的空间很大, 开始我们的英雄单位 Rudra 被 困在右下方的小房间里, 和它 同在一个房间的是上防都在50

以上的轻型机体杂兵 只。大部队可以直接 往上冲,不要放过途中的任何一个敌人,消 灭掉某些敌人后会获得开门的卡片。几个回 合之后, 敌人的增援就开始不断从 1 纺里出 来了。好在工场的数量不算多。而且借助飞 船内狭窄的地形也可以利用大威力群体攻击 武器轻松解决掉大批敌人。LOK 除了物理防 御是50。其他两项属性防御均为100、对付 她基本就只能用刀砍了,要是之前没有装备 物理属性武器的活就趁早退出游戏重新垂来, 不然是永远杀不死 Lok 的。



主要任务》击败 Loki

自由任务。破坏所有工坊阻止敌人的增援

秘密任务。获得进入发动机房间的卡片

(在Loki 下方的房间里能获得绿卡)



中央区域四周的柱子就是炸 弹了, 炸弹的解除顺序是随机 的,系统会给出需要解除的炸弹 的位置,这时炸弹旁边有绿色的

标记指示,只要站在标记位置上就可以对炸弹 进行解除操作了。炸弹一共有8个,位置也比 较分散.只有解除了指定的炸弹后系统才会给 出下一个需要解除的炸弹的位置,所以尽量每 个炸弹旁边都有机体守在那里。部件万面尽量 装上可以跨越敌机的下盘部件.这样就可以无 视挡路的敌人直接冲到炸弹旁边去。只要机体 的位置分配合理,很快就可以完成战斗,本关 的敌人实力比较弱,不杀敌人达成目标这个秘 密任务也可以非常轻松的完成。

主要任务 解除至少6个炸弹的威胁

自由任务。20回合以内完成任务

秘密任务。不杀死敌人的情况下完成任务



最后一关的难度也是非常 高, 敌人的杂兵大部分都拥有 很高的 武器抗性, 部分重型机 体的某种抗性甚至能达到100、

新以出战的机体至少得装备?种不同属性的 直器, 只有这样才不至于到时候没费攻击次 数。地图左右各有一个传送门,每隔1~2回 **合都会有新的敌人增援部队登场,所以我们** 的首要目标就是破坏传送门。破坏掉?个门 之后, Jama 和敌人的追兵在地图下方登场, 之后 GOSS 周围的门就会打开,这时候就可 以对JOSS发动攻击了。

BOG\$ 編 解的血量接近 4000 产种富性 防御都高达50. 而且她的攻击力特别高 **运为物理属性 顺息贝能发击运养首标 这** 2000 就是是好的选择了 一刀下去伤害失 OSS打畫集工計算。 OSS的血量被削減到 手的时候。Examinated 登述 这时候90% 三种属性助酶变成 40 血液防护肌 朱辺对她造成伤害了。这时候就只能使用 医霍武曼来红海兔量后的洗涤。 医线绝影 4 3 4 7 1 1 1887年11日東東東市 图 民事在重要的制体宣告BO等非律师 

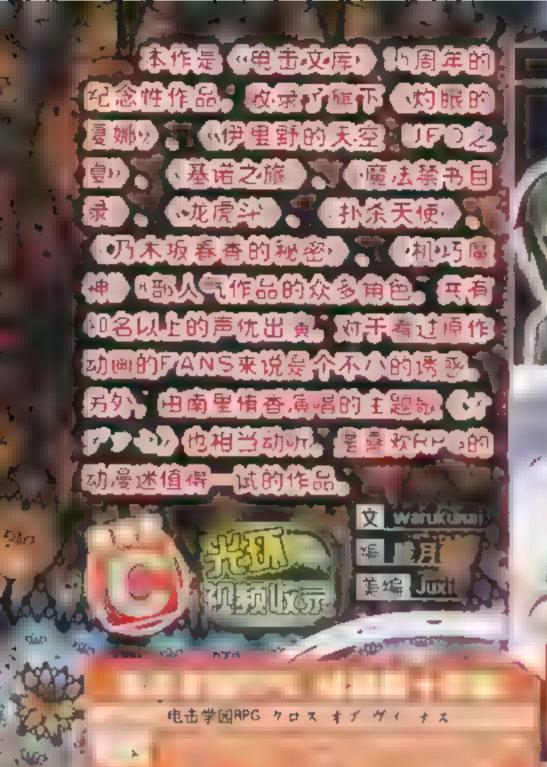
打败Loki游戏也就到此结束了. 看完结 号后游戏会自动反应选择关卡的界面,剩下 的工作就是把还没完成的任务全部搞定吧。

主要任务 击败 Loki

自由任务 25 回合内结束战斗

秘密任务。未知







本作的战斗从外表看来与"《传说》系列"非常接近 不过能够登场的战斗角色只有1 名 且加入了支援角色的概念。最为重要的是 战斗中玩家无法使用道具:所有的回复都只能依靠待机和支援角色。

### 575

A: 以A键使用攻击,可形成3连打,攻击时如果数字变为黄色则代表使出了会心一击。

、+A, 强攻击、 能把敌方打倒或破坏防御。

### 17

按住B键防御,并非所有的攻击都可防御。有 - 些敌方的攻击还会导致我方角色解防。

### City

快速按两次一或一,冲刺中按A键能发动冲刺攻击。在贴近敌人时的前冲也能兜到敌人身后。

### A 1 4 5

方向键 \* 可形成跳跃,配合 / 键能使出跳斩。另外,在跌起后落地的瞬间输入 / ,可使出冲刺攻击。

### WALK.

按Y键发动的强力攻击,需要以消耗EP为代价。每名角色在等级提升时有机会习得新心系技,

角色只能选择其一装备。某种必杀技持续 使用后等级会得到提 升,除了威力增强 外,即有仍能是小新 效果。



# The state of the s

我万能派上场的战争人员最多为3名,但只有名能参加战斗,另外两名为德机角色。在战斗中被下X键可按次序将待机角色换上场,待机中的角色其HP和FP会徐徐回复。支援角色则是通过L和A强切换,同样,待机中的支援角色其EP也会回复。由于每名支援角色都可以表备"权卡理,及样在切换时可最大效率利用到所有卡片,并增加每份卡片的使用机会。



### 进步发出

在连续取到1次目标连续两次换入并收益。 成9连重。连直数越大。符束的伤害直接高。

### 11年1日の

在连续跨通权生 权品为动助手模 接册言即 按X健校人,属下的基名特机角色会员员和竞士场 释放业争模、第三名角色出现对还会出现支援特 写。如果在此时再发动支援角色的卡片技能,支 将角色的头缘也会变为特写画面显示在屏幕上。 不过连携似杀并非确定连招、中途有一定机会被 对方打断。

### 

电工卡片分核心卡、单位卡和能力卡 种。 核心卡机单位卡都不能直接给支援角色装备。必须将 者合成出能力卡后才能使用。能力卡可通过核心卡和单位卡合成得到,也可以直接从电击学园的购买部购买。

能力卡的种类可分为召唤、攻击、辅助、回复 装备:个种类。这些卡片必然给支援角色装备上少后才能发挥出效果。召唤 攻击、辅助和回复这4类卡在战斗初期都不可直接使用,需要经历一定的冷却时间后点击下屏相应卡片才行。同时这4类卡片都有着等级的概念,最高为3级。升级的方法是拿单位卡与它们合成,每升一级需要提高10点,即要消耗掉10张单位卡。装备卡只要给支援角色接着上、且支援角色在场便可自由发挥效果,装备卡无法强化,等级固定为1。

## A PART OF THE PARTY OF THE PART

游戏中的敌我双方利卡片都有属性之别,是体分为3、您、知、无4种。前3者呈包剪锤的互相克制关系,分别是3>您>知>3,以克制的腐性去致击对方会造成大伤营。另外,每张能力卡由于足够心车和单位卡台成桌的,切此会具有两种属性,如果这两种属性中其一与装备该卡的支援角色格别,怎么角色在使用该卡时看耗的下为初始的3/4;如果两种属性都与支援角色相同,那么消耗上户只有初始的1/2。因此,观察好支援角色的属性,装备上洞属性的能力卡会让能力卡的使用欠数数多。在攻略的未属会全出所有卡片的使用欠数数多。在攻略的未属会全出所有卡片的



0

起始剧情章,男女主人公、男主人公名字电玩家决定,女主人公为春日并继)来到夜晚的学校寻找幽灵,在购买部遇到夏惠。夏题将我带到异世界,开始了守护世界的冒险之旅。

111

第一个任务发生在《伊里野的天空 Ur O之 夏),任务是从"绝梦"的手下保护好"夜之冰 也"、"然不明证"(《我决定还是无意随夏城 行动。

向右走可见到泳池里的浅羽和伊里野,泳 池的水全部消失了, 如果不重新将泳池洼满水。 《伊里野的天空》的故事就会发生变化。前往当 新地图最右边下方的 , 屋,发现水管的阀门不见 了。调查左边的水管得到灰色的卡片钥匙,出门 向左切换到数学楼地图,调查回复点左边的防空 **豪后进入。** 

先从左侧的传送装置到达B1F,接着在该层最 右边房间的桌子前找到黑色的卡片钥匙。然后经 由该层石边的传送装置到达8%。

在625先到右上的房间,调查左边的通风口。 经过管道向左进入左侧房间,面对两个黑衣男子 的中BOSS战,打败他们后海查地上的亮点获得时 门。经原路走出防空壕,回到原先的水房小屋, 调查上方的装置安上阀门,出门前在回复阵上回 复满HP和EP。之后遭遇BOSS战 (BOSS为知属 件)。

打败伪·夏本后回到电击学园,夏娜告知 我小说里的世界并非虚构,无数的世界串接在一 起,不同的世界之间其实只有5分钟的距离。另一 方面,绝梦扰乱电击世界的计划并不会终止,我 们还要面对更多的敌人。

夏娜说电击世界是小说家们创作的作品集合 体,对于我们这个世界而言。其他世界发生的基 情只不过是虚构的故事,但实际上这些奢似奇妙 的故事都是真实存在的。绝梦的企图是改变小说 家癿造的世界,夺走生活在各自世界的人们所经 历的感动,让所有的世界变得无聊冷漠。

伊里野加入队伍后, 与春日并对话, 选择 "文库本"的S章 (狼と香辛料) 进入下一个世 界,这里已经被绝梦破坏,但只要能找到物语之 种就可以将其恢复原样。这里的她图是循环的。 种子在右上区的木车里、调查获得后回塑电击学 园。与绊对话,选择"キズナと话す" - "次の 世界の话",进入(承诺之旅)的世界。

在选手宿舍的十字路口右侧按下装置,向上 走出宿舍,来到斗技场前。先到左侧的瀑布前按 下装置、返回选手宿舍、进入左上的房间、将工 个装置的方向凋罄到一致 出门将在侧的装置打 开后,经由土字路口向下来奏击感。

从中间的阶梯下去向左,可以看到堵在门前 的老人, 与之对话后, 他非要有酒才肯让开, 无 奈只得返回选手宿舍找酒。在宿舍上排第三个房 间调查酒桶获得酒后,返回市街交给老人。穿过 房屋向左,之后一直沿着上沿的墙壁走,穿过左 侧瀑布前的门可看到回复点,回复满HP后与内· 西兹(斗属性)交战。打败BOSS后返回电击学 园, 基诺加人队伍。



与绿河 活与进入《魔 去菜节目录) 的世界。在该 世界中科幻和 玄幻同时存 在、科幻派为



魔法、宗教派,绝梦的目标是这里的步行教会。

穿过第七学区的商店街,在桥上被电子警卫 拦下,必须要有证明书才能放行,只有先折返回 奇店街。正在我们为证明书苦恼的时候,黄泉广 询问我们是否见到他遗失的钱包。返回债初的地 点调查扫地机器人可找到钱包和证明书,但前来 的翻板美琴却误以为是我们弄坏了机器人。我们 逃到桥上将证明节出示给警卫看,原以为能顺利 通过时,追来的美参对我们施以电击,却失误打 到了警卫机器人上。不过这样一来,反而为我们 今后自由通行大桥肃清了障碍。

第七学区公寓区的道路上布有结界, 必须解 开咒符才能通过。咒符一共有4个,第四个咒符必 **添浆**前 个都解除后才能解开。前三个的位置分 别是: 公寓区的回复点旁、大桥中央、商店街西 区的角落。解开这三个封印后返回公寓区解除第 四个封印、向右进入BOSS战(斗属性)。这个 BOSS的攻击力比较高。注意普通的火焰攻击有 2HIT, 他的學系技感力强劲, 不过距离很短, 只 麦看到特军画面出现时立刻向反方向跑动就能躲 T。就作,是国民主体团、整个目录的人队伍。

4

赫萝的商店解禁。现在可从她那里购买电击卡片。整备好道具后与春日并对话进入《乃木坂春香的秘密》之章,尽管原作是个没有战斗和魔法的和平世界,但在绝梦的干预下。依然不可大意。

本关的目标是守护好校园偶像"白银星尘" 春香的秘密、春香的秘密在图书馆,从初始位置 往上走便可到达。当前图书馆的门被上了锁,要 娜将我们带到春香家、说钥匙应该在这里。

沿道路一直往上走可到达春香家,我自称是春香的朋友向女仆索要图书馆钥匙,不过女仆说她必须赶在明天春香的演奏会前找到乐谱,为了获得钥匙,我们答应帮她寻找乐谱。

3张乐谐的位置分别在左边的天台、?樣春香的房间和中程,中庭开始无法进入,需要先找到前两个乐潮后交给春香房间门口的女仆,然后与中庭前的女子对话。中庭乐谐的位置在右上角,不过有一只小猪会阻拦通向乐港最近的路,可以操作主人公先走到左端后折到上方再向右。

找到第三个乐谱后交给春香房间前的女仆, 获得钥匙、接着要从原路返回到白城学园。注意 只要一出春香家的院子就是固定剧情直到80SS 战,期间不可回复,因此调在出门前做好准备。

该BOSS(恋属性)要注意她的4连击持续时间很长,防稳。另外她的必杀技"全员集合"是无法防御的,可以预先跑到远处后跳过去。打败她后回到电击学园、春香加入队伍。



### 5

与春日井对话后进入(扑杀天使)的世界, 向左走发生剧情,主人公一行被关进封狱圣堂, 下面是/层的解谜。

1F: "工"字形的道路。开始什么都不要按,沿着中间的道路向下走,中途不要碰任何开关,直接按最左下方的那个。

2F: 从分岔路口走到右下方,这里有两个装置,按下位置较上的进入下一层。

3F。第一个岔路口向下可以看到6个开关、扳动第二行右边的进入下一层。

4F:从第二个水管走到右边、当前右边最下面的装置暂时无法扳动、先扳动最靠近水管的左侧开关进入5F。

等:经由上方的水管到右边的第一个房间, 搬动开关后可解除4F的装置。走最下方的水管向 右、触动最右下方的开关进入8F。

6F: 走水管向右, 右下角有两个开关, 打开 左边的那个进入开。

之后与萨巴特(恋属性)交战,她的 "ダンボルハウス" 威力強大,可以使用两次前兜到其背后回避。打败她回到电击学团、小骷髅加入队伍。

# 6

与春日并对话后进入(龙虎斗)的世界,走 左边的门出去遭遇剧情战,打赢后沿着路向右下 走,小骷髅会打开开关导致毒气泄漏,赶快到3楼 避难。一路向左进入小房间,可以看到墙壁上海4 个开关,启动左数第二个,返回楼梯进入4F。

4楼地面有一些是陷阱,会掉到第三层。攻略 路线还是先到左上的小房间,启动右数第三个, 这样可进入5F。

在5F一直向左走、小房间的门暂时无法打开,需要扳动门前左侧的从上往下第三个开关,进入小房间后打开最左端的开关。返回1F向左、按照"てのりたいが一"的顺序将地上的字踩一遍,从最近的出口到达公寓前,做好回复工作,向右遇到实乃梨后BOSS战(恋属性)。从本章开始,"ダンボ ルハウス"就是对付BOSS的关键支援技,合成方法是"扑杀天使ドクロちゃん+司 甘とハサミと短い铅笔"。该召唤技能给予敌方

可观的伤害,更重要的是会把敌人固定住,我方可趁机 是连携炒杀追打。 胜利后返回电击学 医,锋张大河加入队伍。



与春日井对话进入(机巧魔海)的世界,进 屋后向上直走可看到座钟旁边的柜子,调查后 得到"樱花树"(サクラの冬)的堤示,出门 海查樱花树,获得密码"メイオウテイ"。返 回屋子,在左边的门前输入刚才获得的密码进 入地下。

先从右边的门进入、往上调查增上的白纸得到关键词"模造品的恶魔"。之后到中间的房间门前,调查后输入"アスラ・マキーナ"后进入。沿着一条大路走。在左侧的墙壁上获得提示"模造品的恶魔"投",接着向下走。按下红色机关,返回地下第一层后从中间的岔路口往下,调查白骨后获得银色钥匙。使用钥匙打开左上方的门,进门后沿着左侧一直向上,会看到两个连在一起的洞,随便挑一个掉下去,就能找到回复点,之后向上遭遇BOSS。

80SS是佐伯玲士郎和翡翠(知薦性)、比较 具有威胁的是跟踪的冰块和冰系必杀技、都要及时 通过前冲兜后来回避、另外记得在放ダンボールハ ウス时一定要面向80SS、否则有一定几率落空。

THE STATE OF THE S

### 8

THE .

该世界为《灼眼的夏娜》,进入异世界后向 左遇到玛丽安努,她见到我们后急忙逃走。夏娜 告诉我们,她是红石之王的便魔。

沿着逃跑的路线追上去,每追上一次都会发生一场固定杂兵战,追逐一腰后玛丽安努会逃进公寓。公寓的正门不开,需要从后面进入。 调查破损的墙壁,操结提醒我要找到工具才能破坏墙壁。

向左走到工地、找到鹤涛锄(ッルハシ)后 極坏遗籃进入公寓。本关存在真实世界和平行世 界里的两个公寓,要到达真实世界的公寓零变先 上到8F顶楼,发现这里空无一人后回到1F后下到 地下停车场,中央有一个魔法阵,这是在真实世 界和平行世界之间切换的机关,踩上去看注意零 提示,含有"本物"工字的才是真公寓。之后从 看侧返回1F并向该层的中间走,这时玛丽安努会 从右边的楼梯口出现,并召唤玩家过去。而我们 在每一层选择的楼梯口必须与玛丽安努的出现位 置相反,具体如下。1F左、2F右、3F左、4F左、 5F右、8F右、7F左,这样可顺利到达真公寓的 8F,记录后进入BOSS战。

BOSSフリアケネ(恋属性)的普通攻正并没有什么威胁、看到他准备出招就立即完后。不过其漂浮在半空时全身处于刚体状态,专心回避即可。BOSS的必杀技无法防御,也无法使用完后回避,只能跳跃躲避。

进入《伊里野的天空 UFO之夏》,园原中学正在筹备校园祭。向右走到另一个地图,在泳池的南面看到浅翠和夏本后返回前一个地图的防空爆。在防空爆内走右边的传送装置到82F,然后在最右下角的房间见到拉米,他说红世之王有可能来到了这个世界,准备在这里驻扎一段时间。

走出防空壕,与校舍朝的学生对话,得知校舍暂时无法人内,返回防空壕后找到B2F的拉米、得到贵重品"拉米的手帕",这样就能在封绝状态下行动自如了。回到校舍前、夏娜发动了封绝,但校舍门前的人依然不让我们入内,"他"其实是与红世相关的阻挠者。

接下来就是一路走到时计塔上了。这里并没有仓路,一路走到头即可进入时计塔。路上的杂兵是单体的机器人,还有一些化成学生外形的机器二人组。两个机器人在一起的时候比较麻烦,最好先用重攻击将它们不断打倒,然后堆叠在起攻击。一旦对方释放飞虫炸弹要宜多出招打断或逃开。这关BOSS(斗属性)的攻击力比较强,



还是必杀技都无法攻击到背后,我方可以在攻击两次后立刻兇后,如此反复。干方不能贪刀。当 BOSS释放业杀技时如果来不及兜后,可以使用跳跃来回避。

### 10章

再次来到《魔法禁书目录》的世界,从初始 位置向下走见到史提尔,跟随他到下水道。下水 道要有攻之实、防之实等好道具。还是全部拿光 再从梯子出去吧。下水道的具体走法为,从离初 始位置最近的十字路口开始,按照右一上一左一





第七学区后继续追击史提尔、从公寓旁边的宝地 追去后会发生剧情、之后的任务是收集三个エレ クトロマスタ 再次从开始的并盖返回下水道 以下是3个エレクトロマスタ 的位置:

- 1. 最近的十字路口向右 + 上方的管道→ 右。
  - 2 最近的十字路口向右→上(管道无视) ·左。
- 3 最近的十字路口向右→上(管道无视) ·左 ·上。

收集完毕后从下水道出去,穿过公寓旁的空地可以看到巨大的警卫机器人。使用刚刚收集到的道具后与BOSS史提尔(斗属性)交战。这次的史提尔比起第三章有所强化,不过弱点依然是没有攻击身后的技能,兜后攻略法可以继续对其通用。

### 11章

与春日并对话来到〈基语之旅〉的世界,任 《 务是在地图中的6个位置绘制魔法阵。先向上走发 生剧情,得知有男子在地图的东个贩卖堆持爱长 阵所霜的涂料,不过他的要价是三个金币、接下 来就是赚取金币了。

- 1. 先到地图西侧的广场上与男子对话。接受搬运行李的委托。
- 2.将行李搬到大人国人口附近的男子处。 然后返回地图西侧的广场,与男子对话后获得 两权金币的报酬。
- 3 走到地图东侧的花店,花两枚金币购买 花束。
- 4. 到地图的东北方向,这里有一名男子正 烦恼该送什么礼物给女朋友,将花束交给他后 可获得三枚金币的谢礼。
- 5. 到地图东侧购买涂料。按照禁书目录的 指示绘制魔法阵。

在绘制最后一个魔法阵的时候会发生一场置。 定战斗。之后她图上的人会变成磷子。写它们战 斗可以获得"世界平和は一家团栾のあとに"电 击卡片。这里也是能获得该卡片的惟一场所。注 意收集。

到达地图西北角的魔法阵,与磷子战斗后进入BOSS战(知属性)。这次的敌人是基语的师父(伪),和基语一样都以枪械作远程攻击,因为攻击力比较高,所以不可硬拼。连携必杀暂时放弃使用,一旦ダンボ ルハウス储好就立即释放。另外如果主角的必杀技"兜割"已经进化成了"封·兜割",虽然攻击会附带封印效果,但对这个BOSS没有什么用处,且会给自己带来出招前的巨大使直,谨慎一点的话还是以更强主攻吧。



### 12

《炉眼的豐鄉》世界、开始向左到达上方的 厂场、根据"はい"和"いいえ"的选择会进入 以下两个分支。

### 选择:

立刻与朱理(知順性)发生战斗。这里朱理的实力很可怕。 L.使用尽全力打腐品又要立刻面对す ジョリー (斗属性) 和マルコシアス、雅度非常高、玩家等级不够高的时候建议不要选择这条路线。

### 选择

继续向左走一小段路后立刻折向上方,进入左右任意的一个并盖发生剧情,随后从鸣樱家的正门进入,在最左上角的房间里调查可获得朱理的内衣。返回下水道后在最近的路口处折向左边,在道路的尽头整看到一个并盖。穿过井盖后从右边的道路向下拐,中途有一个小房间,进去调查阀门井关闭水闸。之后返回前一个场景,经过右下的管道出来后向上,中途依然要到小房间里关闭水闸。关闭好以后出门往下,在十字路口在右后整到达右边的地图。

切換地图之后从右边的十字路口往右下方 走,在路的缺口处使用朱理的内衣(朱理の下着)后发生剧情,这时再从上方的梯子出去到达 地面,在广场和朱理发生战斗。

这个朱理比起之前选择"はい"时弱了不少,但由于之后还是要跟マージョリー发生连战、因此请节省EP。之后的マージョリー・ド非常难打。几乎所有的攻击都无法防御,且攻击力大。要想确实安全地攻击只有在回避掉绝式后施以连击,紧接着立刻召唤出ダンボールハウス继续追打一些任徒员无法以路即回避的一看到预备就作是,即既凭回避。

这一关登场的机器人警卫比9章时强出不少,不要被夹攻。从初始位置向左并接到上方。注意不要碰到地上的咒文,登上右边的石阶。继续向上走,依然不要碰所有咒文,到达对面后绘制第一个魔法阵。第二个魔法阵需要进入左边的街道,然后从上方的人行道向右走,发生剧情后上屏的背景全部异常化,根据下屏显示的地图触磁所有的咒文,这样就能让最色恢复正常。之后走到左边道路的低端,进入BOSS战(斗属性)。这关的敌人是神裂

大织、使用太 刀战斗、动作 很快、且主攻 手段"七闪" 在地面和空中 都能释放,一 定要制住性子



防御、防御完后反击就可比较轻松的搞定了。难度 增不如前面几章的BOSS。

BE THE MAN THE LOW

#### 14章

与春日并对 话后进入下一世 界、初始位置是 在春香的房间, 与下方的少女对 话后发生战斗。 之后会随机进入



一个场所。不同的场所里都必须以对凡的角色给 予康后一击,将所有的笔记收全才能继续触发制 情,也就是说,要让所有的战斗角色都完成一次 最后一击。以下是所有场所应该用来完成最后一 击的角色。

造城大河(大河)。学园祭的会场、笔记在 在下痢。

■ ( ) ( \* \* \* ) 夏季交流会场、笔记在左下角。

小階號(トクロ), 裕人的房间, 笔记在左 下角。

善滿(\*/):[叶月的房间,毕奏在中部的 左上方。

主人公: 教室, 笔记在左下角。

伊里野 (イリヤ) 1 音乐室、笔记在左 上角。

其他支援角色、春香的房间,不获得任何 笔记。

向上走到公园、与BOSSアウレオルス(知馬性)发生战斗。该BOSS的所有攻玉除了暗器、枪类以外全部无法防御、"死因の诱发"按照BOSS的语音不同分为"感电死"和"爆死"两种,前者可通过普通走动来回避。后者则必须用前冲来回避。不过,BOSS到底使用的是哪一种攻击,在听到语音前都无法判断。玩家注意留心"爆死"(BA KU X)即可。必杀技"死ね"在使用时不会给BOSS带来任何无敌时间,从BOSS的特写感面放出到必杀技出现的这段时间内以任意招式打断即可。推荐使用"V-Sw"这样的全屏攻击卡片作为打断手段。

#### 15章

与春日井対话进入下一世界,从右边到达 2年,继续往右下到1F。向右走井往上拐,与毒属性的磷子战斗,打凝后到达2F。在2F往右走,接着向下与混乱属性的磷子战斗,到达3F。在3F向上走,打倒麻痹属性的磷子后获得小钥匙(小さなカギ)。

获得钥匙后先不要急着前进。回到下方后折到右边可看到地板上的洞。从这里摸落到2F。 从当前位置向右走到3F,沿着一条直路走到与マリアンヌ(恋鹰性)战斗。她比较麻烦的地方是浮在空中。位置较低的攻击无法打到。主人公通常攻击的上挑动作可以打到她,放弃连击采取HIT&RUN的战术可轻松取得胜利。

乘坐电梯到达屋顶、向右下方走、以之前获得的小钥匙打开门。出门往右、见到地面的魔法阵、以"LOSTPLE AURE"的顺序通过、到达中央、与BOSSフリアグネ(恋属性)战斗。尽管攻击于全面进化、行动方式依然和8季时一样。

#### 161

最后一关了,1~ 章的所有杂兵和15章的磷子都会出现,攻击力全部提升一个台阶,不管哪个都不太好对付。玩家可以优先选择练练级,并带好足够的药品。

从初始地点向左,在破裂的部分使用鹤嘴锄 (ッルハシ) 碰破墙壁后往上。从左上方进门获 得两个火药玉井与亚美(无属性) 战斗。胜利后 向上,对残破的墙壁使用火药玉,炸开后继续往 上。走上阶梯后向左进入井,向左后被水冲走。

向右进入泳池,与浅羽对话后获得魂之石盘。爬上近处的楼梯进入左边小屋,向下看到回复点以后往右摆,调查上方的镜子。之后从左边向上走,与艾尔梅斯对话获得魂之石盘后返回前面的回复点,从左上的洞里进入小房间,与ザンス(天属性)战斗。

在利利沿着道路一直响前,在公寓的节发力

得到魂之石盛,往右走与磷子战斗。战斗后打开上方的装置,沿着水路向下,进入右侧放有棺材。 的房间。获得侍从长的钥匙后调查镜子。

从下方绕一条弯路后是一条直道,与裕人对话获得成之石盘,接着从右边的房间爬上楼梯,对洞右边的门使用方才得到的钥匙后进入并向上走。看到岔路口的时候向上,见到叶月(无属性)后发生BOSS战。她的攻击力非常高,而且几乎所有的技能都无法防御、兜后攻击依然是万金油战术。

战斗胜利后调查旁边的镜子,沿着一条路走到庭院,从左边开始绕墙走,与ザンス第二次战斗,胜利后获得魂之石盘。前往右上的房间,沿着阶梯向上,往右走与亚美战斗,胜利后依然调

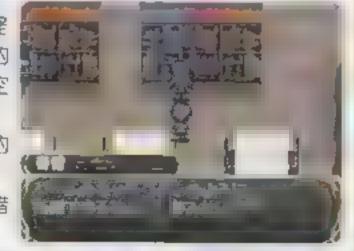
从左边进入公寓,沿着阶梯攀登到4楼,到最 里面的房间使用火药玉后往下走。这样在右转后 就能见到龙儿,获得魂之石盘。

从房间的右边墙壁往缺失地图的右边走,调查镜子,往右落入洞内。然后由原路返回,向上走再次落入洞里。向下与智春对话得到魂之石盘,接着发生强烈地震。回到之前与亚美战斗的镜子房间,经过左边的房间到达下面,在这个房间朝镜子房间走(实际是走不通的 ,掠进观里,向右转,再次看到一个洞,进入后往上走,分别与磷子和叶用发生战斗,胜利后调查镜子。

往左走,从最深处的井盖下到下水道,就近的十字路口向下,沿着管道拳上梯子,向上走毙 见到悠二,与之对话后获得成之石盘。

特别是3088的重新空

隙巨大, 是追打的 好机会, 不要错



#### **通言2088**

通关后能存储一个 "CLEAR" 存档, 之后就可以挑战隐藏BOSS了。隐藏BOSS—共有4名, 分別是ヘカテー、御坂美琴、一方通行和アレイスター, 攻略法如下:

多的分子(出现位置)(单)的防空集3F))

一方是任《出现位证金》的自我知识)



150

## 金卡片一道

	Service.	
とある農業の薬书目录	착	19年
	14	-
断章のグリム		12章终了后购买部
ナリソン	*	4章雄了后购买想
(263)	4	- 购买部
老 印	対	8章終了后购买部
灼眼のシャテ	31	8個數子后购买部
新フォ チュレーケエスト	4	11章等了后與実態
ダブルブ , · ト	4	7章等了后购买部
我が家のお積さま。	华	
95	华	10章终了后南美郎
私立,二十二间堂学院	老	7章终了后朝买部
2	恋	6章终了后鹤买部
俺の妹がでんない可愛いわけがない	恋	12康總平后购买部
护くんに女神の祝福を!	E	狗买部
	芝	14章终了后购英雄
て、え、ち・えい	恋	13章執了后购买部

		k-Asimalia
れて、×オント	恋	9章终了后购买部
<b>朴条天使トクロあぐん</b>	志	5章终了后购买部
住めば毎のコスモス圧	建	胸实師
オオカミさんと七人の仲间たち	遨	7章终了后购买部
シーキューブ	1 500	11章後了后胸英部
アスラクライン	50	7章终了后期买部
増わりのクロ・ケル	501	6章终了后购买舖
<b>多度のミオタ</b>	50	7章终了后购买部
イリヤの登 しそのの裏	900	购买部
メリカーノナ	90	10章等了后的英部
彼つとみ・くんと坏れたま・ちゃん	50	4章续了后购买部
光フの旅	983	11章终了后购类部
强 > <del>星 左</del> 村	30	胸妄想
L 5 40 45 F.	90	5章學了后购买部
ブギーボップは美わない	无	进关后在14章公园和
		網號部获得

ATCICL"

MAMA

	n made	- Andrews
under	4	7章杂鱼
イスカリオテ	4	
接田家のとミツ	34	7康杂鱼
静野さんと の花印	4	
<b>せっかかなど</b>	34	购买部
マヤリア王国物語	4	9康杂集
DRAGONBUSTER	4	4章杂鱼
なつき☆タルスイング	4	5世杂色
泣意ヒッギの死者苏生学	4	8歲杂集
YK A19 1.2 4 ,	34	7章杂色
モーフィアスの教室	4	购买路
This or x	4	8數等了后购买部
444.51	4	8章终了后向英郎
カリザーズ ブレミン	4	<b>日常杂鱼</b>
ウェスタディアの収集	34	15章杂鱼
机械仕姓 1の定と伪りの王子	4	8章終7后购买部
キみと歩 ひゃまりを	4	口音楽者
吸血鬼のひめっと	4	13章杂鱼
境界統上のホワイゾン	4	14章杂鱼
提供のアレミサントラ	41	10亩杂金
, 7 F	11	10車杂鱼
世界平和は一家領求のあるに	4	**************************************
空ノ特の頃 底屋で	4	13直杂色
施物歌はカ ガラン	井	11世杂鱼
印 ゆっと思れる海の彼方	4	12章杂鱼
<b>鈴环の魔界節</b>	4	13宣杂鱼
アグルヤ・ワ エスヤ	4	15章终了后购买部
原動は一途、恋をする	4	/15章鉢了后陶英部
司书と サート班、铅笔	4	15章华了后购买部
サロ トの 主人さま	4	15章终了后购买部
GADOYFACE	斗	击破職運BOSSへカテ 后获
		得 购买都也可购买
月と良方に花車を	14	15章终了后购买部
天傷に泪はいらない	4	15章等了后购买部
デュアン・サークリ	4	16章杂鱼
めしあのいちにろ	14	15、16章杂鱼
リセット・ワ ルド	, 4	15章等了层胸买部
レジンキャストミルケ	134	15章雙了后购买部
もつか こくまち	恋	购买部
いねかみつ[ E(わん]	。惠	5重杂鱼
Кодшун	書	<b>日章杂鱼</b>
ストップ☆まりからゃん	窓	6直杂鱼
F4FFF	-	

8象杂鱼

7章杂鱼

	-	
	101	full Middle
って かるからんせす!	20	阿供配
ロミオの灾难	惠	阿架部
毎寛庄の今日も眠*、住人たち	恋	9市杂鱼
候色ふわり	#	13章 14章杂鱼
きょなっとアノッチャ	膨	<b>6章种了后购奖部</b>
1 - 3, 1 h . 3, 4 . 51	25	12章杂鱼
k → +:	2	6章终了后购买船
ほうかご百物道	塞	10章蜂子后购买部
(トは彼女の多番目	185	15章杂鱼
森口線人の別知道	恋	16章杂鱼
ぜへ 上の娘たち	18	15章持了后胸英師
F . 50	恋	15章终了后悔变部
デニラララ11	23	15章终了后购买部
はんかみとライア グル	雹	15章终于后购契部
145601	恋	15堂晚了后购买您
ラーカーナインス1	思	15章終了后购买鄉
立ちの箱と等のマーア	źĐ	7章 9家杂魚
オフレヒメ	坤	购买部
神祥のメモ様	细	5章杂鱼
君のための物語	和	可重杂色
X TURIFY	坤	與某部
5856 (1010)	如	购买部
付喪堂骨董店	知	4章杂角
横条エリン舞色の建営	卸	12章下水道
操その玉崖 <lギウス></lギウス>	知	*
电波女と青春界	舞	8章练了后购买部
ファラトゥストラへの阶段	36	(0章杂鱼
七級物語	知	9章杂鱼
計機が来た裏	知	11素杂鱼
<b>ありあわせなっ字をつなでう</b>	妲	†2章杂鱼
ラドウインの管理	知	8章件了后购买部
, 17.	畑	- 金融機構BOSSアレイスタ
	١.	) 看获得,购买部也可购买
並に出よう。天びのく世界の果	如	15章终了后购英部
tst.		
重の少女と街の防人	50	16章杂鱼
. 25 11 70 /	知	16重杂鱼
サリアとトレイズ	知	16章杂鱼
リリスに対土かせ	细	16章杂鱼
烙印の故章	知	16章杂鱼
学校を出よう(	知	击使障礙BO\$\$方通行后获
		等 萨英厄也可购买
The state of the s	- JI	are on \$4 th, or as do not all

15潭於被田公寓區議

名称	说明	栗单	清贵的
<b>高</b> 立女王	,炎之軍卷攻击政方無律 经余时最越高流走力越大	新章レゲーム×斗澗徳	90
ごやえん	巨大的火柱攻击敌方全体	れかみつ ×昇間性	30
		れてい×ばと」×斗集性	
5 (8)	巨大的速浪攻击区域敌人	9S×外属性	÷55
れる原文	政击敌方单体并让其硬直一段时间	护 ん。女神の校祖を ×斗屋性	
NA CONTRACTOR	<b>《山水》,李华开以名来是一次时间</b>		30
	***************************************	アリソン×外属性	
<b>アクスウェル</b>	全方位冰舱攻击敌方单体并止其德亚一段时间	灼眼のシャナ×斗馬性	50
ワとクー	能予敌方单体冰和雷雪性的攻击 使几率深层	表が家のお稲荷へま × 4属性	80
4年罗想・類種	(雷的结晶攻击敌方 低几军床带	ダブルブリッド×斗車性	30
<b>艾路电气</b>	遵蚊电击攻击敌方全体 任几军麻痹	とある魔术の禁书目录×斗庫性	20
EL P. C.	风之刃攻击敌方全体		
ファルテ 、モ		私立》三十三间室学院×斗富性	45
	異空波攻击敌方单体	でも s では美たち スペイルブルギスの居権以外的単位卡	130
かみつき	吸收数方律转换为查提角色印	建と香辛料×斗馬性	35
		とらドラt×斗馬性	
		キーリス斗政性	
7ランケ不由の主総形	大车轮侧压路线上的敌人	・キュプス斗車性	ATL
			40
ケーテンフォール	放单体即死 有一定几果失败	アスラクライン×斗鼠性	40
等すの提供射击	蝉빛攻击败方单体	キノの蔵×斗異性	75
/ Sw	巨大的光刃攻击敌方全体	終ま 1 ラクロニアル×平風性	45
人体穿孔机	地下出现巨大钻头攻击敌方全体	社条天使とクロちゃん×斗気性	25
-totoot	t. See the very new years are true on a contract of	<b>思鳴の!カサメ卒順性</b>	
としちゃんの包丁	从散戏双方内缝机选择一名即死	確でもみ スト环まです ナイル×斗属性	30
事務の管	地面出现镰刀攻击敌方	ゥ ×斗馬性	70
<b>茨</b>	召唤蝙蝠攻击敌方单体	技が上標 ゴスモス庄×斗監性	10
疫情のの前	以唯之力吹飞敌人 做吹飞的敌人被管值无法获得	新フォーチェン・クエスト×井里性	50
	THE PARTY AND A TOTAL OF THE PARTY AND A TOTAL	7-21-34-12	50
5 W	後時	EI .	海费EP
ごえんの力	使高线方单体的攻防能力 要消耗的和5元货币	いねかみつ」×知恵性	150
		アスラクライン×知恵性	
不可视障量	Prints CC strate +		
Lat White m	防御所有攻击	悪魔のミカタ×知蔵性	50
		権の嫌がこんなに可愛いわけがない×知葉性	
R組織术	提高號方单体防御力	プリソン × 知当性	70
		シーミューブ×短離性	
東マ 声	The A Shirt Mark A 10 40 40 10 40 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10		
	攻击敌方单体并使其无法使用技能	とある魔米の雑名目录×知薦性	35
百白河の政光	让女性敌人侵乱	和立 中 同意学取×如義性	40
を神の眼	攻击前方单体并使其麻痹	カルニュラッド。×知識性	35
ペアトリーチェの機	提高线方单体攻击力	猿と香辛料×知無性	70
PEG.	but and a desired for his		70
		护くんに女神の祝福を」×知園性	
T .	社教方一人免于物理攻击	ザブルブリッド×知篇性	100
		A	
<b>どんかんソーセージ</b>	大幅提高教方单体攻击力 但受到攻击会第	朴条天使ドクロカサル×知解性	50
	入庭療状态	TO A CALL TO A STATE OF THE STA	30
a self a colo dels dels			
エデンの情報	<b>让敌方全体中看</b>	キーチ×知測性	120
		カーノ៖ ×知恵性	
4界へ界く特	让敌方全体麻痹	持わりのクロエケル×知義性	100
7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	and the state of t	The state of the s	.00
at the second day of	The manager is one or	オオカミさんと七人の仲间たち×知腐性	
ドジの接合风	<b>让男性般人混乱</b>	とらドラI ×知順性	40
		れでし来ばとい来知義性	
ノフィアの腕轮	黑开放斗	種 うみ んと坏れたま ちこを×知属性	30
*****	让飲方全体无法使用技能		
		て 大ちょ×知属性	120
ちゃたは昨日	在时间倒数党以前不清耗的	ますその空 UFOの夏×知居性	250
	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN		-
. Dr			
5.00	<b>设</b> 明	NI .	海费EP
作的の姿	净化异常状态	これみのドラート ×密属性	DO
		とらドラt×恋様性	
		灼報のシャナ×密腐性	
TT IN THE	44.16.77.77.00.00.10.10.10.10.10.10.10.10.10.10.10.	れてい×ばとt ×志蔵性	
<b>「死の酒</b>	徐徐回复 我方单体(中	朴系天使ドクロちゃん×恋属性	70
		パッカー/! ×悪馬性	
その窓の	回复我方单体中	住のば初のコスモス庄×恋居性	35
			.50
		猿と <del>旨字</del> 料×恣異性	
		オオカミさんと七人の仲向たち×窓裏性	
<b>「泉戸翼</b>	回复我方全体地	新量のゼリョス溶滅性	150
		そ7の篇×恋風性	
		ご くんころ スーメを属性	
	1		
下の毒姫	回复我方单体部	勢わりのクロニクル×変異性	60
下の事施	回复我方单体部		60
	1	私立 一十三同童学院×恋賞性	
F様の微笑み	回复我方全体印	私立 - 十三同堂学院×恋賞性 乃木収春がのをブスを申止	20
	1	私立 一十三同童学院×恋賞性	

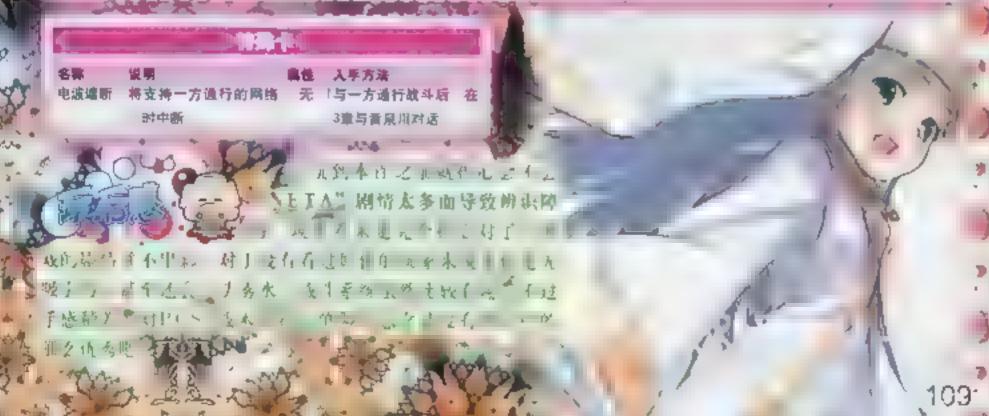
Office

(manual district of the control of t			
名称	说明	華	清景印
ダンスハーテ	给予放方律確改击	悪魔のミカタX	220
		7469 TIXX5	
干变	攻击敌方	ダブルブリッド×	130
		月と景女に花束を	
F 49	攻击敌方	新量のゲーム×	180
		レンンカンストされた	
アステル	攻击敌方	約単の。ヤナス	250
		DADDYFACE	
無取召唤	攻击敌方	TTYOO UPOLIEX	90
	A	Vセット・ワ·ルド	,
, i 79· 4	改杂数方	7 117520	100
容赦5 师匠		キノの施×	170
击马	1	旅に出よう。更び申し	
展女狩りの王	Table and Advanced	世界の景でまで	150
0K 3K 34 3 43 E	ACTURE 73		1 200
nis.a	27 July via 60 why ch. Silvedo.	天国に組まいらない	Tene
唯闪	<b>尼亚</b> 次800年度7	てい・えつち・えい	200
		タロ トの御主人様	
アルモーマゲ		- t / x	150
+	***	F 2 7 7 7	
無の政策	攻击敌方	とある魔术 腰羽自衆×	300
		学校を出ように	
科学では説明	召唤天使牧击敌人	しんカル ラート	400
- B 5 61 6.00		¥2441	

68	说明	車单	消費日
死角新 5	召唤计月从背后攻	乃木坂春香の秘密×	170
	击	F , 154	
ダンボールハウ	封住散方行动并攻	朴条天使ドクロわやん×	70
艾	击	司书と、サ 土地 鉛笔	
英乃製の筆列	召唤买乃梨乘判费	とっとう ×麒麟は	50
	方 医量时数方攻防	途に恋をする	
1	上升 叉时我方受到		
	伤害并麻痹		
発泉 "晋山庙"	对敌方促温攻击	アスラクライン×ゼ	110
기(용 .	1	ベットの娘たち	
遊歌人	以静愿的阿萨敦香港	娘と青字科×はレかみ	130
	方。任几年年元 刑语	トライアンゲル	
	攻击下降 海療牧業		
4 - 4 5 4	攻击破方	- ぬかみつ ×ラーキ	140
]	į	ーチャンス	
不气味を泡	我方雅临全灭时自	ブギーボップは扱わな	0
1	动出现并攻击所有	いドヴァルブルギスの	
	放人	后侧	
40 F444 -	回复我方全体评和	电击文库图鉴全完成	350
+ 2	EP 治疗战斗不能		
	和所有分類状态		
	EP 治疗战斗不能	电击文库图鉴全完成	350

		NIK			
名等	说明	入手方法	68	能明	入手方法
ナリスのケィ 当 。ケ 物数	公开放方能力制性	<b>购头部</b>	様! 子 ヒアマ ・ウートマッ 月の守 人	让我为验证力随时变化 提升我当防御力 提升我当防御力	15度マーデース検索 両等部 略機高線50校硬币
秘のた無 万袋之刻	让我方篇性由年变态 让故方集性由年变态 让故方集性由密贯知	的平部 的英部 的英部	五倍↑ ト 2	让我方防御力为○ 攻击 力提升 不可量加使用	計博車得 00枚提币
	让我方属性由知要斗 让被方属性由邻变斗 让我方属性由邻变组	购多部 购买部 购头部	定党を原式 (会領书 テードトエ 人名様シス	搜系收方效防 少许提升投方效助 慢慢回复数方HP并提高攻	豬博斯得 00枚發币 14章時了后赖英語 賭博斯得100枚優币
幸遠招来	战斗中特机角色的PP回复 量上升		してトリスド本 生命で両石	防 鑽升攻出系卡片的效果 提升回复系卡片的效果	随博赢得100拉萨市 赌博赢得100拉提币
ロケンエ空生 映章 鬼斩 >	战斗中特机角色的EP問复 關土升 对人类和机模攻击力减弱	购买部	州のサビ、 相写广告・1 使当 表 7王 変基でフスケ	接升召除系示片的效果 影印 无效化 混乱无效化 事元效化	14章終了后购买那 時間維持 00枚級币 賭博贏得100枚級币 開博贏得100枚級币
ロートイイス 护法弾头	对其。外的改击力增加 对机械攻击力增加 提升基诺和伊罗野攻击力	胸耳部 7章玲士蛇被落	英亚・民間 天使 英	無機 元 放化 原機 元 放化 準 化 中 有 経 末 仕 投 方 队 然 自 动 便 者 次	點博產得100枚便用 賭博產得500枚便用 赌博產得500秒便用
<b>神報領</b> <b>梦庵砕き</b> ドウリンダルテ	提升主人公和夏姆或击力 提升小略蜡和火河攻击力 电系攻击力上升	8量時了后购买的 8數模了后购买额 购买额	学时选于	战斗终了时役方一名队员 伊全恢复	赌博集得500校徒币
: ドラ朝 サ・キュディア バスタード	提升表布放击力 提升我方改击力 但我方 在攻击时会满转EP	随倾赢得50校逐市 15章的依因公寓建设	コールデンライトアーム 其としていった。 異会技でラクダータ	增加战斗時了时存得的登役 增生给。终了世界中的经验值 让他未攻击能贯穿敌方	赌博取得500枚硬币 赌博取得500枚硬币 锡博取得1000枚硬币

68	能明	入手方法
探り子 ミアス	让我为政击力随时变化	15章マーア ス検落
1 7 - 1 X 2	提升教育防御力	购革制
月中守 人	提升线下防御力	赌博赢得50校硬币
五色ラート 3	让我方筋挺力为0 攻击	赌博赢得 00枚提币
	力提升 不可量加使用	
发育 表現代 ①会研书	搜承线方攻防	赌博斯特 00按硬币
テ ミトエ	少许提升投方效助	14章终了后购买部
<<様>>>	慢慢回复数方HP并提高攻	賭博高待100枚硬币
	<b>I</b> /5	
ムヤトリスの本	鑽升攻击系卡片的效果	贴博家排100粒存币
生命である	提升回复系卡片的效果	赌博赢得100枚硬币
好去好些.	投升召唤系示片的效果	14章终了后购买那
相写广告: 1 使当	排除无效化	随倾崩得 00枚硬币
表 注	混乱无效化	路博風得100枚學五
夏暮りさえた	專元效化	開博贏得100校研布
<b>美亚- 民間</b>	扁癣无效化	赌博赢得100粒便所
天便 劣	<b>净间的有异常</b>	赌博案得500秒停币
912914	让我告队员自动复活 次	9章校介7楼鬼腿的树寨
学时选于	战斗终了时程方一名队员	赌博集得500枚硬币
1	伊全恢复	
オールデンライトアーム	增加战斗場了时在得的登使	州博斯得500校硬币
選をようの かいかい	<b>相互结束终于对导用扩泛会值</b>	務博職得500校研币





在剧情画面时,按A可以快进,如果是已经 演示过的剧情,还可以按START键直接跳过。 而在小关选择界面按L,进入后的界面和游戏中 START界面大致相同,但第一项换成了存档。

本作中有8名辅助角色、每个角色都有 个技能、除了老爸、妮妮这样可以支援战斗的外。还有阿呆、小白这种能够提供解谜帮助的等等。这些角色都需要在流程中——解教出来。

在地图界面按5,还会进入商店,第 项是

扭蛋机,可以用游戏中得到的星星来启动,每个扭蛋里都有张图片:第二项便是浏览图片,按L IP是倒退 前进10张,方向键左 右则是倒退 前进1张。第二项是迷你游戏,通过无线下载,小游戏最多可以实现1卡5人联机,但是下载的时间超长

## 特殊操作

本作中。小新由于柯兰同学的传授。 具有了新的黏土本领。三套本领如下。

#### 1.黏土身躯(ネンドロボディ)

其实就是改变自身形状, 槽板复为窗盖 种, 其实还有种不算特殊形态的形态型态只要按下。就可以了。除了下面要说的 处落地气会被摔扁, 虽然不掉血但走。



种,其实还有种不算特殊形态的形态 从高 处落地与会被摔扁,虽然不掉血但走不了动不 了,只能连按B键恢复正常形态。

**身躯的特殊要形如下**。

形态	操作	特点
珠型	普通型态时接住下	可以激进较小的通道 在有箭头指
		示位置可以加快速度滚过
维型	在有特殊指示的细	可以直接爬上杆子的顶端
	<b>年下按住上</b>	
抵片型	在空中时接下	可以被暴汽托起,也可以爬进更狭
		小的通道、而且下落速度慢,飘的
		距离也比通常跳的距离更远,高空
		塔下时姜可以防止被摔扁。

#### 2.動土た线(ネントロヒーム)

这一套动作主要是围绕黏土块展开。游戏中人多数黏土块需要用黏土光线枪射主普通本要怪物得到。发射黏土光线时可以用方向键的上下来周节光线的发射角度,最大角度为上下90度。小体型敌人会被光线直接打碎,普通体型敌人会被打成黏土,对BOSS则无效。

打下站上后可以按"抢起,之后可以根据零要操提出三种不同的形状,如果觉得操的形状本满意,只要在操捏中停止操作,黏土就会恢复原形。操捏完毕,按A Y就可以将黏土块谎出,按 B则是放在原地。当黏土块破碎后,原始黏土或可以被打成黏土的怪物会重新出现。由于操搓时 画面是停止的,因此不用担。被偷袭。

此外黏土还有材质之分,有普通材质、水材质、入材质和金属材质四种,普通材质黏土主要在地菌上用作垫脚解谜用,扔一次后会碎掉,扔



一般用于烧树藤或攻击用。金属材质除了有普通材质黏土的作用。还因为重量以及金属本身的材质关系而涉及更多的激题。

粘土形状	捏捏操作	讲解
方型	反复按1+	用于垄脚跳上更高处
条型	反复按←→	用来延长起跳点等
国型	*国时针 1 ← 。 →	原形可ご液下炉 投掷的程度
		和在其也大子其他两种形式

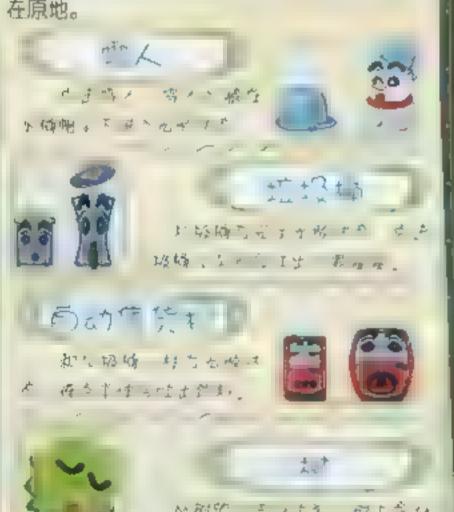
### 3.黏土変身(ネンドロンパ)



变身一直是"《蜡笔小新》系列"非常吸引 玩家的一大要素,本作的变身需要小新和黏土模 型合体来实现。当小新和模型重合时,模型就会 闪动,点击小新(模型),就会出现操作提示。 按章提示绕着了新发圈就会完成变身,变身过程 中停止划圈或点到小新,变身就会终止。变身后 的操作也由普通形态改为了触摸操作、连按B键 则可以恢复原形。本作中可供合体变身的黏土模 型达到20多个。这些变身作用各异。按照其运动 万式及操作万式可分为5种:

#### A.原地

这类变身无法移动和跳跃, 变身后就静止



#### B.前移动

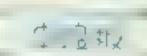
B类变身可以向前方单方向移动,但无法 掉头无法后退,点击其本身会进行跳跃(冲浪 板除外)。





一等等項口入之对 衛衛 知识我此 16四四甲基四文印史密明:111

## 36



每面上领着冲浪板顺时针划圈冲浪板会动 永 九斗扩票宴和购画的酒屋旅正比。超浪后 an \* 1 人以 \*\* 一个 计记板的上 \*T 会物和证的 ぬずえり コラスポを加関する対して かな 城高學學原子懷此。

#### 0 1





安在的核对要自认明。 在中华全台湾等最近上源了较大。

### C.左右移动

于17多层层如外部。

C类变身模型都是地上的, 点击其本体外 的左右可以使其左右移动。其中坦克、消防 车、花、吸尘器、推士机没有跳跃能力。陀螺 的跳跃操作为点击陀螺本体。其余形态的跳跃( 操作都是点击本体以外的上或斜上。

#### 学涛车



五名日本在皇帝水 草位会蕴蒙暧水特自越 要超越 相了看时效方法效果 经有令小桶物长 ナいること中作用。



第2 有有5 外生粉

在在母亲"修为事人

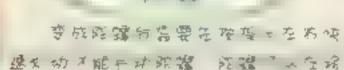


#### **通**



表與克本自会发想聲 應避務了可以對於 人 经可以炸碎一些石头。原信用完会事为 畫 力后應弹发射导更强。此外 均壳可以无价适应 针束等特殊地址。

#### - -- 4



动性细胞同行研究原本上。阿耀亚5克中性 的为 正平体实元别多操作的变量 化显然数征经不可以改进的人。







在花的自己至有年回火。 管理出生有特殊需求在格物。





#### #\$ ± #7





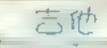
绕着推工机划圈 和工机。冷毒物均匀。

相。相互联现代本年度。

#### 4 3



管 + 布路承中可以左右移动。路超中点击帽子 亦体 管子就会重要压匀地面 给敌人造成伤害。



立击者也 医心会自能大量奏出音符。

#### 等子

我多中的转子前一重后 会重 重确可均量。



#### Yº TE



市主他冠草体 会向上放出烟火 人炸拍正上方的一些石头。

#### A 800





17 =

有自己主义 智及个方向 配金拉出弹丸 \*\*

#### D.全方向

D类变身包括水中的潜艇、地下的钻车以 及空中的火箭、飞碟,移动方式为点本体之外 的任何方向,本体就会按照这个方向移动。

#### 115





中面人都 人等之晚知 在以面上下直就是 人物面发射。主管 人都或者在喷射中出现有什 何的改造力。





针车

中面站在 钻地在会与第天进行看距离的 2 中 可以到提前天的 老飲人。



#### 7 7

交成色旗宏观处于名行状态 为 古色旗。可以吸收大石块 数点块等 圣神非常要物本

#### F+ \$7





: 直直++把包有扩充发射具有功法及果的 气量。



film of the

22 4 1

多击号数名发出广西国的超海 度 可以那起 《寄等水下較人。

#### E.其他型



全在空中时点走具不付 全就会者 日、凝議下署課度、这时可以点击全的左 右系调 节下署的方向。

#### 气球



点击气球气球就进入充气状态上多 笔篇日 触摸层的气球和金额螺一般充气状态,之后世气 镀设下落。而气球在空中的点气球以外的左右 气球会在右翼。在地面时无去移动。

## 一战斗简介

### 普通战

游戏里的杂块有小体型和中体型之分,中体生杂异级 攻击后会变成黏土块、竹黏土块上面上礁魄 样的东西就 说明消灭榜它子,同时可以构起黏土块随便程。杂异级消 入时除了魂魄,还有点苍色的圆点飞电,靠近就会飞向于 新,可以给小新加血。小新自己要伤掉益胜也会飞出这些 圆棉,可以脸圆点及消失前吸收回来以成为程度。

#### BOSSEX

BOSS战中,因为双方共用一个血槽,敌进我退,敌是我进。BOSS战的敌我赞思都比较多,找规律、心图对。此外,BOSS战中的杂兵打不出补用户的圆点,而我方被打掉的HP也会直接被BOSS吸收。



# 3日銀 コスカベ)

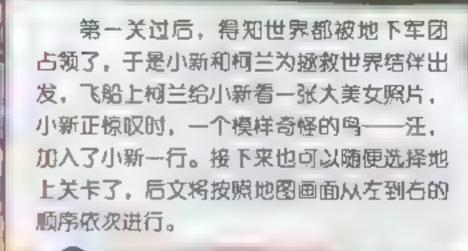
冒险先从幼儿园开始,1小关纯粹是基本操作教学关卡,过关后发生剧情,地下世界展开侵略,1新一家乃至整座城市都遭殃,一

14

筹莫展的小新遇到了萝莉女神柯兰 接下来的, 2、3小关分别是黏土块和自身变形方面的教学, 4小关则,有坦克模型供玩家熟悉变身操作。

4小关出现了游戏的第一个BOSS 飞龙, 先忍两回合别被火烧了,待出现坦克模型后变成 坦克,就蓄力吧,在它露头时轰到它,本轮它就 不恒进行攻击,相向经验的一类。

VEVA ATSE





A STREET, SQUARE, & SQUARE, SQ

The second second second

A RESIDENCE OF THE PARTY.

the second light of the last o

THE RESIDENCE OF THE PARTY AND ADDRESS OF

NAME AND ADDRESS OF THE OWNER, TH

PARALIZATION ----

THE RESIDENCE AND DESCRIPTIONS

the Control of the Co



a framework is not to be a first to be a fir A REAL OF LABOR PROPERTY. the supplemental parties in the last of th -----



1小关第二版有冲浪板模型,一起冲浪吧! 这关景色很美,但实际上杀机四伏,如果撞上 敌人和礁石, 小新就会被撞回原型, 然后掉海 里……一番连环受伤后还要从上一个存档点开 始一一过这关一定要集中注意力。

2小关一开始有消防车,可以浇灭火坑里的

火。利用火鸟变成火黏土被摔后着火的特点, 可以烧掉一些挡路的树藤。变成钻地车后进入 地下, 那些包裹岩浆的石头被冲撞后会爆炸, 可以炸掉不少岩石,但也会炸伤自己,冲撞后 赶快跑。

3小关有热气球变身,小心版面里那些火 鸟,它们可是很喜欢跟踪纠缠的。

夏威夷的BOSS多顿是一个猩猩外表的 壮汉,一番对话后、BOSS竟然真变成个大猩 程、支持所要の機能性上機、大変量在下は



追。路上有普通鸟和火鸟挡路,主要攻击方式是把普通鸟打成黏土后接圆、利用坡势让圈型黏土深下砸他,火鸟则不必理会。大猩猩的攻击万式有两种,一种是扔石头,只要不和他扔的石头站在同一侧就不会被砸到,而且石头滚下时会砸到它自己,另一个是喷鼻息,第一段是向两侧,第一段是向上方正中。这一仗地形复杂,大猩猩又皮糙肉厚,一旦掉下去血会大减,因此这一仗一定要荷榆心。另外,跳上上万平台前用枪扫一下,看有没有鸟挡路,免得被撞,由于普通鸟大都集中在右面,因此多数时候就以右侧通行为主吧。

亚鸟避

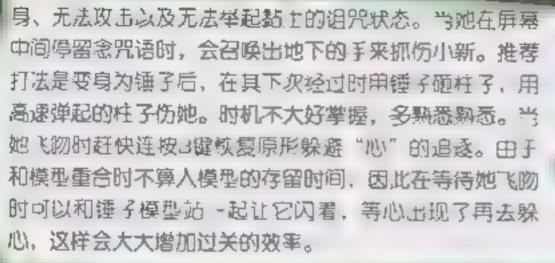
3小关出现了金属敌人,而很多解谜也都围绕着把金属鸟打成的金属黏土荷关:如 开始的"死路",把金属鸟打成黏土后搓成条形扔在上负极之间,就能启动机关,出路出现。接着有个上下移动的磁铁,是把金属黏土揉成方块或长条形让磁铁吸走,即可形成可以站人的平台。

\_\_\_

BOSS是黑人女巫露伦,变身成一只乘着魔毯的大昆虫。她有时会往下扔宝箱,里面可能放弃锤子、飞碟和火,打开其中一个宝箱另外的会很快消失,发现拿错了尽快去打开下一个。有时露伦会出现二个分身是向小新同学飞吻,吻出的小奇跷踪效果,中了她的"爱心弹"不仅会掉个、就一点漂彩。还会带入行动步骤,无点变

大沙漠的冒险,1小关的木乃伊打不死. 沙坑里的沙虫需要用圆型黏土去砸。旋风来了时,需要到场景里的角落里去躲,太小的则要 要成球滚进去甚至变成纸片爬进去。后面变身 成铲车及吸尘器后可以轻松不少。

2小关是进入金字塔内,在里面有飞碟模型供变身,注意;里面的大石头吸完扔下会立多碎掉,因此压机关还是要用黏土。后面有把伞模型,一定要变成伞,不然很多好东西拿不到。





\_\_\_\_\_

## 春间部



打过巨大杂兵后,关卡选择画面按上下,就可以进入"地下世界"了,先来到"巨大王国"。

1小关有个老虎机、上面的二个图案分别是 蘑菇、浆果和花。这些都需要变成飞碟、用飞碟 被到后搬运到老虎机的投物口里,每上确设进 个就会点亮一个相应的图标, 扔错了会飞出一大 群蝙蝠来突袭。蘑菇在左下,而左下还有一个 黄金大便,需要变成纸片进去将黄金大便扔到 房间的馥左边,然后变成飞碟飞到房间上方去 吸取,投进老虎机会中777,可得大量星星。 浆果需要在飞碟整条下从左或右,去地面的树 上乘集,注意,老虎机需要的浆果是螺旋图 室的,不要错果成X图案的,则果更会伤到小 新。花在老虎机两边就有,但符合老虎机的图 零只有一个,用哼壶浇完再确认搬运吧。三个 图案全部点亮后过关。

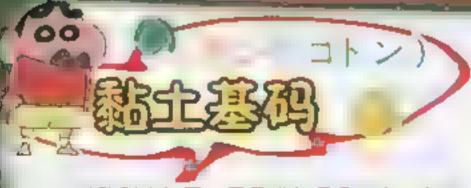
2小关是找变成杂兵的人质,一共7个,拯救俘虏设什么难度,倒是一些与金属属站土有关的谜题需要动动脑筋。找到7个俘虏后,通往右方的金色大门可以通过,找齐8个后,第二扇黄金门打开。最后一个人质直接找到。

3小关一开始是扔黏土块来压方形坑里的机关、坑口不大、留意投掷时的站位、该版的中后由现直升飞机模型、飞到上方后,左方有个变成纸片才过得去的窄道,耐心点、尽头有好东西。

LANGER TO BE SEEN







打败科内尔了,但是战斗还没结束!在地下世界的空地上按下,会出现名为"ネンドコドン"的玩意。

1小关的一个高台要变成纸片从下面钻过

去。后面碰到一个冒蒸气的地方,可以变成纸片 让自己随蒸汽飘上去,顺路还可以以纸片形态取 一个拼图碎片,至于蒸汽旁的碎片,可以将打下 旁边的写后得到的黏土撬成长条形,延伸起跳点 就可以够到另一个碎片了。接下来是连挑昆虫女 王和大猩猩,都是老相好了,即使不那么痛快解 决掉他们、机信也写会声被虐得太惨。

2、关一干始有蒙急原和变成纸片被蒸汽运



送两种打进方式, 前者可以一气拿到一个碎片, 后者则比较稳妥。接下来又是"久别重逢"。这 次敌人换成了变色龙男, 手下败将, 胜了他!

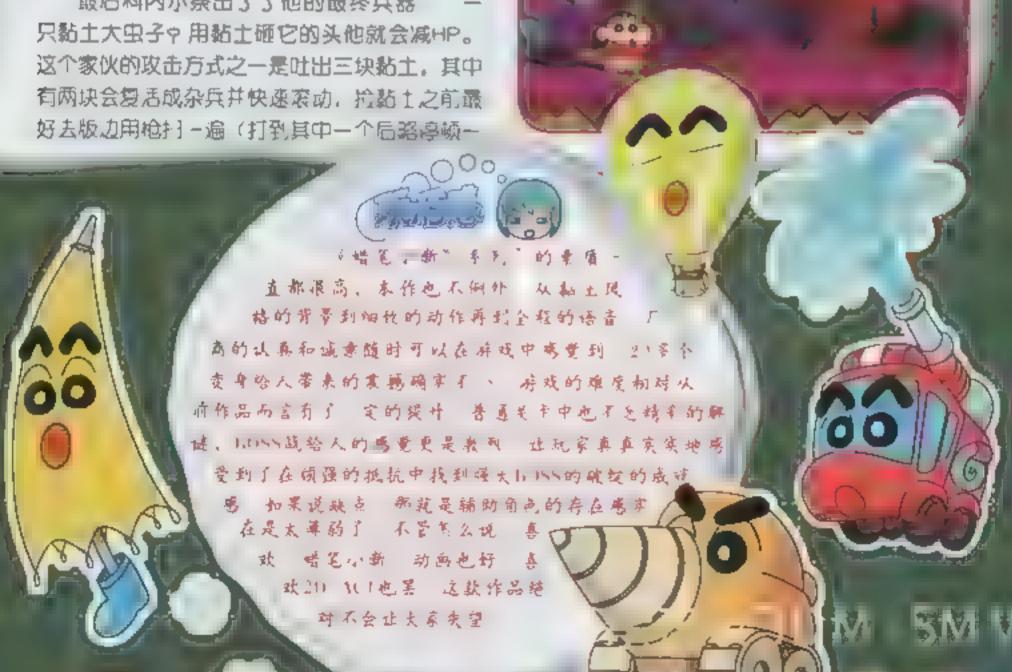
3小关出来就有雪橇、用雪橇炎一番吧 如果对雪橇操作不大熟练,也可以以普通型查过 去。这关的老相好是海豹怨妇,这次她扔的攻击 雪人比较多,雪人出来了就变成的冰块碰她吧。 等一旦出现水壶、再用冰笋送她快快上路。

4小关的BOSS战分中BOSS和最终BOSS。 中BOSS是装了小新一家的黏土袋。而战斗就是 在坦克、弹号和烟花 - 个变身中找到合适的果打 袋子上的鬼脸, 打到自家人和被鬼脸打到会扣己 方HP。坦克因为行动迟缓,除非地面有火焰, 否则不推荐用坦克:新的变鸟弹弓的打乱角变根 准,推荐使用,至于烟花,等鬼脸出现在正上方 时再用吧。

最后科内尔祭出了了他的最终兵器 只黏土大虫子中用黏土砸它的头他就会减HP。 好去版边用枪扫-遍(打到其中一个后路停顿-

下,就可以打到第二个),尽量将两个杂兵都 打成黏 1, 之后在它再次伸出脸来找打时就用 **黏土块伺候吧,还有种攻击方式是用尾巴将自** 己立起来前行。应对方法是直接跑到版边。因 为它自己很快就会遏掉。还有种攻击方式是其 身体的每节都分开跳过来,建议先将接好的黏 土放在地上, 躲过几节身体、待其头部出现后 立刻捡起黏土去砸。另外,每次它完整地经过 时,尾部会有一个变身的模型,由于BOSS的 攻击力很高。因此。这一战仍推荐在普通迅态 下稳扎稳打。

终于,战斗结束了,通关了,洗手间里 一阵水响之后,刚如厕完的80SS从里面出来 竟然变成了帅哥。而克兰和汪也变成了照片 上当初克兰给小新看的照片上的美女"汪=克 兰",正当小新们惊奇时。"汪 克兰"二次 变身,变成了老太婆,这……这也太快了吧。 不管怎么说, 和平来临了, 小新的家人和朋友 们也和那群来自地下世界的"相好的"们真的 和睦相处了。



文 阳光学员 LINSIYUAN

**余** 伊娃

美编 咕噜



總學各位就家在游戏者后的这樣 是董里 巴維特游戏主義刺情都有常 巴拉克或主義后改得 10% 的完成是在 助工游戏中还存在看太全的路域是素量 静着我家亲发极和故战。以下就是本作 的全部路域是素。整还有什么没会到呢? 那就那笔者是是来看看吧。

THE RESERVE OF THE PERSON

Grand Theft Auto Chinatown Wais

## 类杯吸集

当玩家在游戏中达或某些特定的条件后就可以获得相应的奖杯。 美杯虽然没有实际的用途,但却是达成游戏100%完成度的必须更亲。玩家收集到奖杯题。 就可以在自己的 Safehouse 的中找到它们。下面为大家列出所有奖杯的获得方法。

Jiamond Pilibox	成功卖出 30 份 Downers 后长得。
Jewe ed Bong	奥出 30 份 Weed 后获得。
Gold B hoculars	找到 40 个零品贩子后获得
Titahium Briefcase	找到全部80个毒品贩子后获得
Wooden Spoon	交易毒品损失 \$500 后获得
Sa ver Safe	交易毒品職得 \$2000 后获得
Patinum Syringe	购买5份 Heroin 后获得
Jowelled Key to the City	拥有全部 21 所安全學后获得

Discount on the Ammunation Store 在 用上數 器店买武器打折扣。在枪械俱乐部中所有武 器都获得全牌后获得。

Infinite Sprint 无限奔跑耐力》 完成 5 回合 教护车的任务后获得。

Immunity to fire 《火焰免疫能力》 完成5回 食消防车救火任务后获得。

Increased Body Armor(增强防弹表)以100% 杀戮率完成5回合警车任务后获得。

Bullet Proof Taxis (防弹出租车) 用同一箱 出租车连续完成15次运送顾客的任务后获得。 Regenerating health (生命回复) 以全牌完成 两个Noodle Run 的任务后获得。

Upgraded delivery bag(获得两倍毒品携带量) 以金牌完成两个Excess Delivery的任务后获得。

### 特殊任务奖励

游戏中完成某些特殊任务后。可以获得一定的奖励。以下为特殊任务奖励获得方法。

### 乍辆解锁

游戏中完成特定的任务后,即可解锁一些特殊车辆。这些任务主要是赛车任务和 上线标子之类领域。 后购买

车型	And and the NA.	
	→ 解樂方法 ·	一 价格
Banshee	完成任务 "Weapons of Mass Destruction" 后解锁	\$800
Bu Idozer	完成任务 "Counterfeit Gangster" 后解锁	\$500
Cognoscenti	完成任务 "Grave Situation" 后解锁	\$600
Comer	完成任务 "Juckin' Chan" 后解锁	5900
Turismo	完成任务 "Beat "Raw Deal" 后解锁	5700
Hearse	完成任务 "Wheelman" 后解领	s300
Patriot	完成任务 "Wheelman" 后解锁	\$500
NRG 900	完成任务 "Wheelman" 后解锁	\$600
He lenbach	完成任务 "Bomb Orspessi" 后旗锁	\$800
nfernus	完成任务 "Cash & Burn" 后解锁	\$1000
Resolution X	完成任务 "Pimp His flute" 后解锁	\$1000
Sabra GT	完成任务 "Operation Northwood" 后解锁	\$700
500 XLR8	在 "A gonquin" 地区中的所有赛车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	\$1200
C tyscape	在所有 Time trials 类赛车比赛中均获得 枚铜牌后解领	51400
Formula R	在所有街道赛车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	s5000
Go-Kart	在 Go Kart Lime trials 获得 校铜统后解锁	\$1000
MK GT9	在 Broker"和 "Dukes 两个地区的所有赛车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	\$1100
Style SR	在 Bohan"地区的所有事车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	\$1300
L 1110	完成随机人物 Guy"的任务后解领	\$500
Rhing	完成全部主线任务后解锁	\$10000
Bu espraal Patrios	在美国的 GarmeStop 游戏库锁语带定路数解锁 官方舌动	710000

## 随机任务

游戏中在某些特定的时间。玩家可以完成一些随机任务。在大地图中找到特定角色 并对话后即可开始任务。注意都分角色出现 有时间段的限制。另外当玩家被通缉的时候

他们是不会出现的。详细的角色出现位置可以参考下围。同一个角色有多个任务的话必 漢接照原序完成。



角色名称	任务地点	- 出現財役 -	完成方法 4
3 orgin1	Dukes 地区的街道里	白天	对话后去 Broker 地区的 Move Beach 给他妻子的汽车安装跟踪,装置即可完成任务
Giorgio2	Dukes 地区的 Steinway 靠近海边的热彻接上	白天	对话后驱车带他来到Broker地区的South Slopes即可完成任务
Selma1	Bohan 地区靠东边的一处 有铁网空地的街道附近	夜晚	对话后将其送回位于 Broker 地区 DworTown 的家里即可完成任务
Selma2	Broker 地区的 Out oak Park	无限期	对话后她会紧追玩家不放 迅速检摸车逃之夭夭即可完成任务
Tommy1	Bohan 地区西部一处街道	无限制	对话后去她倒标准的红色地点抢一辆卡车给他 注意这两辆 卡车是无法直接抢下来的。必须先开车将其逼入角落,然后 用枪对准驾驶塞狂轰、等待驾驶员下车后即可抢劫。之后开 回去还给 Tommy 即可完成任务
Tommy2	Bohan 地区的 Northern Gardens 的辩证	无限制	对话后 Tommy 开始控射周围的人群,顿时通缉星数变为两星,玩家只要成功选高曹檗追捕即可完成任务
Guy	A gonquin 地区的 Star Junct on 的人 行道上	无限制	与其对话后迅速去旁边的蓝点驾驶加长轿车 在 限定时间内送他到达位于Broker 的 Hove Beach 的指定地点即 可完成任务
Marcy1	Argonquin 地区的 Presidental City 的 人行道上	无限制	与地对话后 跟她一起坐上旁边的跑车,此时玩家需要做的就是开车狂奔 让画面左上方Marcy的兴奋槽涨清即可
Marcy2	上一任务目的地	无限制	完成Marcy1后再随便转一厘并回到医院附近就可以再次见到 Marcy 对话后驱车送她来到Algongan地区的The Enchange即可完成任务
Cherte	Algenquin 地区域北部 Northwood 圖	夜晚	与她对话后玩家会被她的人团团包围 边打边躲 杀裸所有敌人即可完成任务
Alenso	Broker东部沿海的路力	白天	与其对话后题车送他前往 Schott er 的指定地点即可
W he mi	Dukes 地区西部的 Steinway 地区	白美	与他对话后 迅速去抢车 在限定时间内开车送他到达位于 Algonquan地区南部的 City Hall 指定地点即可完成任务。该任 务时间很爱。(注意此人的随机任务必须在完成 Kenny的主线 任务 Carpe "Dime" 后才可能发)
W Iherm2	Dukes 地区的 Meedow Hi Is 地区	白天	把 沒有 在 图 是 · 中 日 · 日 · 年 · 中 · 大 · 有 · 中 · 自 · 有 · 日 · 日 · 日 · 日 · 日 · 日 · 日 · 日 · 日
W theim3	Dukes 地区北部与 Bohan 连接的大桥上	无限制	与其对话即可完成任务 完成后获得Witherm的一把钥匙 可以留开Oukes 地区位于Meadow Hills 的新安全度

## 全飞色特技任务要点一览

游戏中存在30个飞车地点 当玩家成功 飞越后 汽车地点就会在玩家 GPS 的 Unique Stunt Jumpa 选项中显示出来 汽车成功的方 法是飞越后穿破黄色广告牌

此处飞车的难点是。例被前边有一根柱状物余阻挡玩家直线加速时的路线。需要小心地绕过柱子或者从靠近旁边一点的地方走到 线加速路线即可

企业处的直线加速路线在建筑物旁边的小道 里。加速距离象不够长。建议从旁边的街道开 始加速。然后切入直线加速路线。就可以有足 等的速度突破广告牌。

此处直线加速即可。注意线路在建筑物群 中 比较狭窄

此处的飞车斜坡是在建筑物顶上 所以玩家无法用汽车去撞。建筑物旁边有摩托、将摩托小心开上房顶后、加速即可

此处直线加速。小心路线上的柯木即可

5. 此处的加速路线要穿过一条街道。所以需要躲避街道驶过的车辆。 多试几次就能顺利完成。

此处直线加速即可。无难度

此处直线旅遊的最后位于集業箱束鐘中

0. 此处加速时小心路上的车辆即可。

此处直线距离可能会不够。建议走强形法 建 因为没有东西干扰 所以还是比较容易 的。

2. 此处同样走一个强线加速即可

3.直线加速即可 元难度

4. 此处的斜坡是一辆装满了泥土的卡车。加速路线建议从院子后边的人行道开始。 掌握 好方向即可

15. 直线加速,无难度。

16. 此处需要玩家在加速路线上撞藏一根横杆 并且穿过一条街道。建议找一辆速度比较快 的车。推荐 SABRE GT

世上、此处的难度不在于加速。而是在于如何将 書田科理等地顶土。 改车等年等的的另一栋 被房间被楼梯、外华船准后加速。即可飞越到

www.plumbodks



四标建筑特上、然后再加速撞破厂告牌即可 16、此处难度也很大。纠缠在房顶上。玩家想 到达斜坡必须从一连串的建筑物末尾的斜坡 开始。飞上第一个建筑后继续加速飞到第二 个上,若干次后即可到达量后的斜坡。连破户 告牌后即可。注意此处一定要找速度快的车 否则飞上第一个建筑很难。

19. 此处玩家飞车的斜坡被围墙围住。玩家需要到达19的 第一处起跳点《红点》《越到绿色物体》,然后从《第二处起跳点《蓝点》 《《沙街道》就能来到最后的斜坡

- 20. 直线加速即可。无难度
- 21. 直线加速,毫无难度。
- 22 直线加速即可。注意量后的路线比较狭 容。小心撞墙。
- 23.此处同样只需直线加速
- 24. 加速路线上有不少木栅栏会阻挡。虽然可

以擴張,但是全降低车的速度。建议小心回避 掉比较好。

25 直线加速即可。但是因为广告牌后边是 海。所以注意撞后车子必定掉入海中。

26. 此处的广告牌位置比较高。建议使用速度 较快的车撞。线路为直线。小心马路上的车辆 即可

27. 此处广告牌位于建筑物顶上。建筑物周围 有楼梯、开车上去即可:难度不高。

25. 直线加速路线不够长 需要从旁边街道加速然后切入直线路线。

29. 该任务的难度非常高。需要飞起的跨度非常大量而这里的加速路线中又存在很多的车辆阻挡。所以想要害易增加速冲上斜坡,则建议使用摩托车。

30、直线加速线路不够长 需要从旁边的街道 加速切入直线线路。

## Old Jobs

游戏中打开GPS后进入Odd Jobs 的选项 就可以在地图上看到已经触发过的Odd Jobs

www.blumbook.ca



#### 出租车任务

不会显示在Odd Jobs觉图上。让程车任 务即 lax Driver任务. 玩家在游戏中可以随 处见到土租车、抢下出租车柜、按 Select 键 即可进入土租车任务。任务最基本的要求是等 待头顶有蓝色图标的顾客进入车内,然后会开 始倒计时,玩家只要在倒计时结束前将等客送 到指定地点即可。需要注意的地产是, 玩家只 有连续将6名顾客送到指定地点后才能获得铜 牌,在连续送答的过程中,如果没能在包计的 结束前将某个客人送到指定地点,只连续数会 中断。关客过程中, 如果自己的用租车提择并 开始冒烟,系统就会要求玩家先去指定地点修 理出租车, 之后才能继续送客, 修理车子对连 续数是没有影响的。顾客上车后会给玩家一个 暗小,如果玩家能按照暗水的方法将其送到指 定地点,就可以获得一定的小费加成,加成数 在屏幕左上角显示。出租车任务中显示的路线 仅仅是系统的最短路线,而并非实际最短路 线、建筑物之间的空隙是可以用来缩短路线 的,这点玩家可以加以利用。

#### 教护车任务

不会显示在Odd cobs地图上。救护车任 智即Paramed c任务,玩家在进入救护车后, 按 Select 键即可开始任务,首先需要做的是 开车去地图上的盖色地点接起病人,然后将 病人送往医院,在运送过程中,会显示病人的 心、速程变, 日病人的心跳为零、则需要玩家 点击下屏的病人心脏做电击,这样就可以使 病人恢复心跳,继续任务。

#### **李玉任**参

不会显示在Odd Jobs地图上。警车任务即Vigrante任务,玩家在游戏中进入警车后,按Select键即可打开警车内电脑的通缉犯名单,电脑屏幕会给出罪犯的类型、位置、人数、武器装备程度等信息,玩家选择好罪犯后点击Respond即可开始任务,一般的罪犯分为步行和乘车两种,对于步行的罪犯,开车过去撞死即可,而对于有车辆的罪犯,玩家需要对身生写完了足逐和强旗。直到罪犯下车为止,然后每点真消入即可。

www.plumbou

#### 消防车任务

消防车任务即Firefighting任务,玩家来到消防站后,进入消防车即可开始任务。在倒计时结束的到达指定地点扑灭大人即可,灭火时玩家需要使用触控笔来点击下屏幕的图标操作喷水枪的方向。注意,消防车的速度较慢、转弯弧度较大,所以操控上需要一定的技巧。

#### 坦克任务

坦克任务即 ast Tracks任务,她点在Dukes的Francs nti Airport,采到指定地点进入坦克即可触发任务,此任务有趣且简单,玩家只要操控坦克沿着黄色箭头前进并且击毁沿路的车辆即可,开炮的方法类似于消防车的喷水枪使用方法,只要用触控笔点击下屏即可。注意击毁红色车辆会增加强计时时间,而击毁蓝色车辆会扣除时间,所以要尽量避免主毁蓝色车。

#### **未養流浪汉任务**

争戰為沒汉任务即Hobo ron任务,她 点在Agongun的Coony sang,触发任务 的方法是站在任务她点盖色的光圈上,任务 内容非常简单,就是不停地对围攻自己的敌 人进行攻击,杀死的敌人会留下金钱,玩家只 要收集金钱即可。随着收集金钱的增加,敌人 等级也会得到提升,甚至会携带武器对玩家 进攻,所以需要了心底付。她图上出现的绿色 点是武器或者防弹衣,玩家看到后一定要岛 虚控起。任务中玩家有3个定射炸弹,放置后 可以对敌人造成大范围的伤害,所以如果玩 家武器弹药枯竭,可以在吸5大片敌人后用 炸弹解决。

#### 枪械俱乐部

枪械俱乐部即Liberty City Gun Cub. 地点在 Broker 的,nancis nt Airport,枪 械俱乐部中玩家要选择五种武器中的一种来 开始任务。任务中以破坏红色目标为准、蓝色 目标被破坏会被扣分,而黄色目标被破坏别 可以加分,但是如果玩家破坏速度过慢、黄色 目标会消失。在玩家正破所有红色目标后,如 集倒计时时间还有剩余,会给予玩家额外的 加分。

#### 纹身店任务

领导店任务即为 Tattoo任务,游戏中一共有两个纹身店,分别位于Dukes的Cerveza Heights 和 A gongun的 Chinatown。纹身的时候,建设将 NDS 放到桌子上,这样玩家的时候,建设将 NDS 放到桌子上,这样玩家的手会比较稳,在用触控笔滑动的时候,系统会在一定程度上对玩家发过的痕迹进行修正,所以稳定是最关键的。如果玩家纹身的效果太差,就会被直接踢出纹身店,任务宣告失效。在左边的时间条减为零之前,顺利完成10个纹身,即完成任务并得到铜牌。

#### 仓库抢劫任务

仓库抢劫任务即Warehouse Hard任务, 地点在 Bohan 区的 Chase Point,玩家首先 通过迷你游戏打开任务开始地点的大门,然 后来到目标卡车,通过迷你游戏启动卡车后, 牵去指定地点即可,注意玩家在途中会遭到 敌人车辆的袭击,所以要注意躲避,一旦卡车 被打爆,任务就会宣告失败。

#### 快餐车任务

大型窗紫色点。快餐车任务即Noodle Hon任务、地点一共有两处,分别位于 A gondun的Chinatown和Duxes的Cerveza He ghts。玩家来到任务地点后乘上有龙状物的专车即可,此任务按轮计算,每轮会有倒计时,玩家这项在倒计时结束前将快餐送到指定的地点,并且下车按门铃、等待蓝色标记的顾客出现后,接触下即可。之后上车送往下一个目标,完成本轮后,下轮的时间会增多,同时送货地点也会增多,5轮后任务即可完成。需要主意的是第一轮过后,就会有对手前来攻击玩家,最麻烦的是在按了门铃后,等待就客的时候会被直接攻击到身体,这里建议玩家装备上武器,直接将敌人请理掉比较好。

#### 聚龙技道任务

见地图绿色点。紧急投递任务即Excess De verv任务、地点一共有两处、分为位于Aigonaum的Middle Hank East 以及Boham的 ndustria。玩家来到任务地点后上蓝色的货车即可,此任务需要玩家苗先开车到指定到地位,就不下军来将手提着一再…"送往看起的地点、然后下军来将手提着一再…"送往看起的地点、共需要这多次才算完成。需要注

www.atumbook.es

意的是,当任务开始后,玩家会遭到敌人货车的攻击,尽管玩家自己的货车也有同伴进行反击,但是还是应该以躲避敌方货车为主,因





务,完成任务后会增加毒品交易的携带量。

#### 汽车方店

见地图标注。汽车商店即为Auto Merchant,位于Dukes的BOABO,玩家可 以在这里购买已经解锁的车辆。

#### 赛本任务

对应地图中1到15的橙色点,游戏中共有15个Odd Lobs的点为赛车任务,共34条赛道,赛车任务分为3种,街道赛、时间赛和光标收集赛,下面为大家分别介绍。

①街道賽。街道賽在游戏中一共有3处。据处 包含若干条賽道。街道賽在触发任务局、玩家 獨先开车去描定点。然后才能进行比赛。比赛 的车辆类型由玩家自己选择。所以找一辆性 能优异的赛车是取胜的关键。比赛时玩家只 要在到达美点前成功超越所有敌人赛车即可

#### 全街道賽一貫

ı	序号	名称	地点	養道數量
1	1	Hi-Vay Tire Tourney	Broker # Beechwood C ty	3
d	2	Transfender Inv lationa	Algonquin (f) Western rister	3
ľ	3	S&M Grand Stam	Bohan (計) Chase Point	2

②时间赛。时间要在游戏中,共有5处。每处 包含若干条接进。时间赛的触发方式是来到 触发地点上车即可。时间赛不同于肯道赛。则 没有对乎的。玩家需要做的就是在限定的时 间内完成赛道。赛道上会有黄色箭头标出排 行方向。玩家跟篇等头前进即可。时间赛所用

的赛车是固定的。除了玩家们熟悉的跑车类 外。还包括快艇,长丁车一座托车一等特殊车 辆。所以比起街道赛来说要难一些。玩家要对 每种比赛车辆的操控方法非常熟悉才可以概 利取得比赛的胜利。

#### 比赛车型 赛道数 名称 序号 4 Wet SK(、快艇) Wetscapade TT Aigonquin 😭 Colony Island Patr of Park TY PATR OT Algongum (§) Middle Park Dukes 的 Meadow H I s SULTAN 3 Dukes Dust Jo TT 4 Bou everd Boggie TT Bohan (9) Boursvand SANCHEZ (麻托车 4 Go-Kar TT Broker in Frelly sand Go KART (卡丁车)

型光标收集赛。光标收集赛在游戏中一共有 是 每处只包含一条赛道。触发方式是来到出 发点上车 光标收集赛也会计算时间"但是不 会给出明确的黄色箭头指示前行路线。所以 建议玩家在开始比赛后迅速暂停游戏并且打

开 GPS 来确认收集光标的路线。然后再进行 比賽 光标收集赛的车型也是固定的。所以对 于玩家来说。除了需要掌握车辆的性能以外 还要熟悉前行线路 多多尝试就能获得比赛

话梅杂志&3DM SM

全光标收集套一览				
序号	名称	地点	比赛车型	
9	Loose Exchange	Algonoum (f) Castle Gardens	CAVALCADE FXI	
10	Midtown Mayhem	Algonquin (1) The Meat Quarter	SULTAN	
11	East Side Escapade	A gonquin (9) East, Holland	BANSHEE	
12	Monument Mania	Broker (f) South Stopes	ANGEL (康托辛)	-
13	Beach Birtz	Broker (1) Beach Gate	SABRE GT	
14	Graveyard	Dukes @ Steinway	HEARSE	
15	Bohan Snake	Bohan (%) Industria:	HELLENBACH	

## **杀戮游戏与开车射油征务**

無機游戏与开车射击任务在游戏中分别 叫做Rampage和Riding Shougun 这两种类型 的任务均在游戏中GPS的Rampage选项中型 戏中一共有30个条数游戏地点以及多个开车 射击地点。在条数游戏中,玩家只要使用任务 提供给玩家的武器不停地杀人即可一分数决 定了玩家是否能拿到奖牌。在条数游戏中有 定了玩家是否能拿到奖牌。在条数游戏中有 主法数的设定。连击是玩家取得高分的主 要方法。而在开车射击的任务中玩家则要先 来到任务地点。上卡车即可开始任务。此任务 类似于条数游戏。只是变为了车辆追逐战。玩

家只需要操控汽车即可,射击方面则由电脑来完成。任务中主要的攻击对象是地图标记的红色就从,击破后会得到100分。而击破普遍的散人只有25分。所以死家想在此任务中获得高分就必须集中攻击红色标记的敌人。全游戏的具体地点玩家可以参考下图。注意的点为杀戮游戏(Rampage),其色的点则是多个开枪射击地点(Riding Shougun)

下面列出 30 个条数游戏的地点和使用的武器。方便玩家查阅。



	港点 -	
	Broker (9) Beachwood City	Chainsaw (电磁)
	Broker 的 Beachwood City	Fiamethrower (火焰喷射器
ŭ	Bohan 的 Bou evard	Jnarmed (徒手)
	Algonovim (19) Cast e Gardens	Carbine Rifle(突击步枪类)
	Algonquin 하 Cast le Garden City	Carbine Rifle(突击步枪类)
	Algonquin (5) Colony 1s and	Double Barrelied Shotgun 散弹奏
	Dukes 的 East is ands City	Twin Pstos (手枪类)
	Broker 的 Firelly Island	Twin P sto s (手枪类)
	Broker 69 Firefly Projects	Minigun (微型冲锋枪类
	Algonquin இ Frahmarket South	Assault Rife(突击步枪类)
	Algonquin (1) Happiness is and	Minigun(微型冲锋枪类)
	Algonquin 🖄 Hatton Gardens	Assault Rifts 微型冲锋枪类)
	Algonquin (f) Lancaster	Framethrower (火焰硬射器。
4	Algonquin 所 Lower Easton	Flamethrower (火焰喷射器
	Dukes (f) Meadow HTs	Micro SMG 微型冲锋枪类)

Dukes 83 Meadows Park	Double Barrel ad Shotgun 散煙英。
Algonquin (5) Middle Park	Shotgun (散弹类)
Algonquan (r) Middle Park West	F amethrower(火焰喷射器)
Bohan @ Northern Gardens	Framethrower(火焰喷射器)
Augonquin (5) Northwood	Assault Rife(突击步枪类)
A gonqu'n (i) Northwood	Carbine Rifte(突击步枪类)
A gonquin My Northwood	Chainsaw (电锯)
Broker #9 Outlook Park	Micro SMG (微型冲锋枪类)
Bohan 的 South Bohan	Flamethrower (火焰喷射器)
Bohan (f) South Bohan	Stubby Shotgun 散弹类)
Augonquin §9 Star Junction	Sword (創)
Dukes (f) Steinway	F amethower (火焰喷射器
Algonquin (1) The Meat Quarter	RPG (火箭发射器,
Algonquin 🖄 Westminster	Stubby Shotgun (散弹类)
Dukes 的 W t vs	SMG(微型冲锋枪类)

### 黄金狮, f雕像和隐藏任务

和NDS联动的页面。需要输入Friend Code。这个 Code 在玩家安全屋的电脑中,打开电脑后是上面的标签就写着 Friend Code 输入 Code 测周页后,再与网站进行联动。会出现第子雕像的一段动画。完毕后就会出现邮件通知玩家就有新的任务了



## 奖牌收集



## 100%完成度达成条件

游戏中一共有 85 块类牌。当玩家获得高级别类牌后。会取代低级别的类牌。如《玩家 完成一个任务获得了铜牌后。又再次挑战获得了金牌,那么金牌会取代之前的铜牌。85块 奖牌的获得方法为。

赛车任务的 34 条赛道	34 块	
条数游戏与开车射击游戏的全部奖碑	35 块	
出租车任务	1 块	
<b>消防车任务</b>	1块	П
牧护车任务	1块	
营车任务	1 块	
政身任务	1块	
坦克任务	1块	
2个快餐车任务	2块	
2个紧急投递任务	2块	ī
<b>流浪汉杀数任务</b>	1块	
枪械俱乐部	5块	
	条数游戏与开车射击游戏的全部奖碑 出租车任务 胸防车任务 被护车任务 整车任务 或身任务 坦克任务 2个快餐车任务 2个快餐车任务	<ul> <li>条数游戏与开车射击游戏的全部奖牌</li> <li>出租车任务</li> <li>1块</li> <li>救护车任务</li> <li>1块</li> <li>数身任务</li> <li>1块</li> <li>双身任务</li> <li>1块</li> <li>型克任务</li> <li>2个快餐车任务</li> <li>2块</li> <li>流浪汉条数任务</li> <li>1块</li> </ul>

注意。对于有奖牌的任务。只要得到铜牌 就算完成。

完成全主线任务。2.完成全部8名随机人物的14个任务。3.完成批护车任务。5.完成批护车任务。5.完成消防车任务。2.完成分政治,完成仓库抢劫任务。2.完成4身任务。10.完成仓库抢劫任务。2.完成4身任务。10.完成仓库抢劫任务。2.完成全部5个抢城俱乐部任务。14.完成全部5个开车射击任务。15.完成全部30个条数游戏任务。2.完成全部30个飞车任务。15.完成全部30个飞车任务。15.完成全部30个飞车任务。15.完成全部30个飞车任务。15.完成全部30个飞车任务。15.完成全部30个飞车任务。20.完成全部15个赛车地点共34条模道。21.获得全部21个安全房。22.获得全部4个奖杯。

### 100个摄像实地点

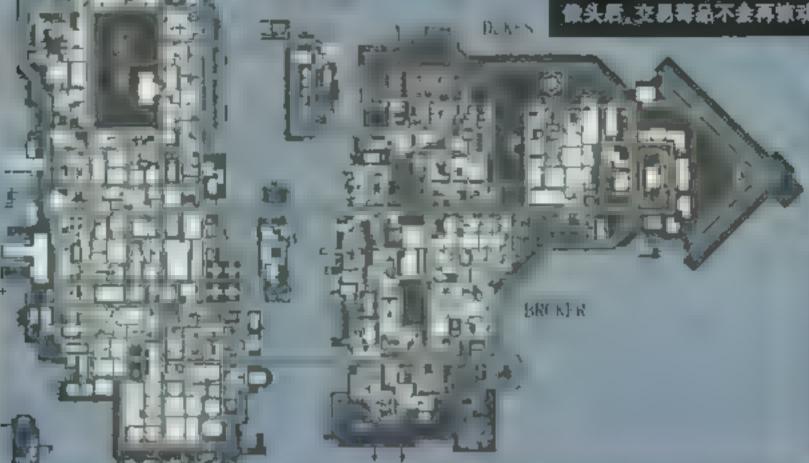


## 全毒贩一览

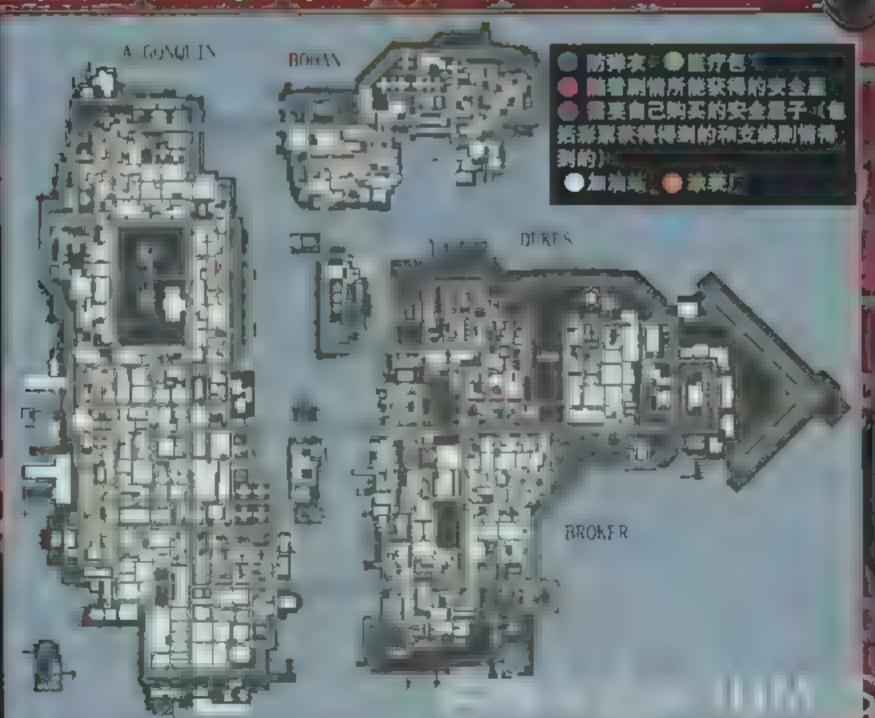


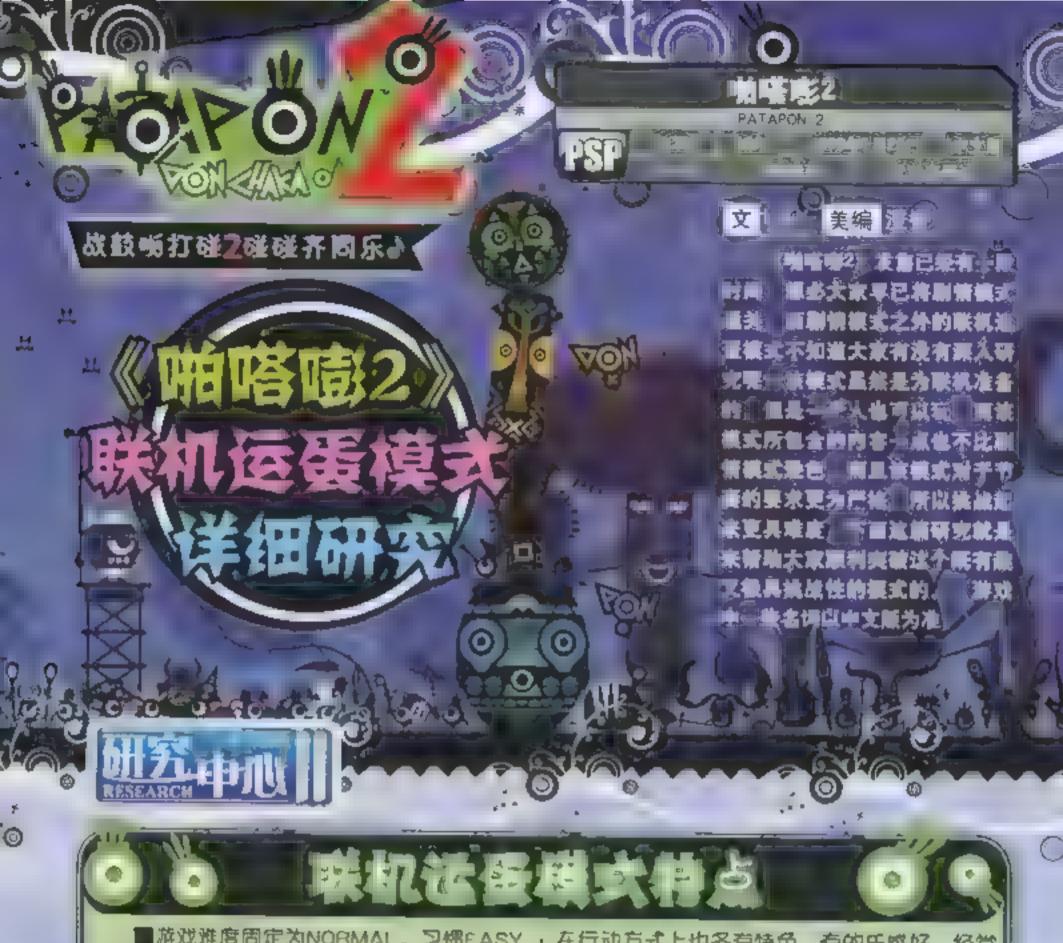


注實要点。金城一共有80个毒贩 详细地点可以参考此面。所有的 毒贩都有出现时间的限制。当然也 有全天都会出现的毒贩。完成 Excase Deliver的任务后玩家可携带 的毒品量会增加。4、破坏所有的摄 像头质。交易毒品不会再该动膏集



## 企政全量。加油组。徐表广。医疗也和防弹及位置地图





- ■游戏难度固定为NORMAL,习惯FASY 难度宽松节奏的玩家需要提高技术了。
- 家模式允许1~4人进行联机。合作攻略 关卡,玩家只能控制自己的英雄。写其他的3 点英雄 起护送蛋到烙点、必须要在规定时间 内达成才行。
- 逐模式关卡主要分为BOSS战和政城战两类,LOSS战中只要主政JOSS侄。\* 8 \* 更会停止,然后有充足的射筒将蛋运至祭台,而攻城战关卡如果不通过终点线,肝\*\*\*\*会不断流逝。
  - 亥模式不能使用"奇迹之歌"。
- 海模式允许单人进行落战,单人游戏时,另外3位英雄将交击CPU挖制的舞雄称为"CCM 概。 交进CPU挖制的舞雄称为"CCM 英雄",游戏中共有"名不同世名不同世名不同职业"不同作战方式的CCM 英雄,玩家可以自由选择不同的,M英雄组队出战,但游戏最初只有 名可避,其他的那些深通过新校还霍关;才能获得。CCM 英雄的能力各不相同,有些还装备有特殊的专属或器,

在行动方式上也各有特色,有的乐感好,经常 发心杀技,有的则很少发心杀,还有的只负责 缓护而不攻击……不同的英雄组队出战能使战 斗出现很大的变化。

- ■挑战过程中,英雄死亡后隔一段时间会自动复活(死亡次数越多间隔时间越长),不过如果4位英雄一起死亡则GAME OVER。
- ■关卡中只会出现金钱商不会出现素材、道具等,获得金钱在过关后用来升启奖励宝稻。
- 空成关卡后、玩家还必须进行"鹏强" 的仪式、根据音乐节奏和提示来按下相应的



键。之后会从强中获得奖励。

■ 逐模式共有30个关卡, 您领在正常流程

略卡拉墨遊的巨龙多跨
浓雾发生 不屈的巨龙出现
终极的巨龙出现了
谎言森林的假面城赛攻路战LV2
摩吉吉的逆袭
看不见的邪恶之手
原野的轻境 达恰拉遗迹的守护者
剑之城要告告断崖的妻塞
云龍人法拉曼达拉守护的天空
费穿大冰壁的大作战。√2
<b>奈欧凯因遗迹的觉醒</b>
自然力的巨神多凯因。V5
打倒冻结的古代生物 曼波士
曼波透迹里的原始头牙
站在世界肚脐的邪恶之心
冥界的競从 哪角售。25

中获得特定的强才能开启相应的关末,具体如下表。

费尼奇大战的蛋	人山梅拉拉的不死鸟
扎古奈鲁大战的蛋	可拉阿坎多热沙漠的巨大生物
绿洲大争夺战的黄	耶可拉绿州争夺大战-√2
修可鲁大战的蛋	乱乱森林的守护者
修修可含大战的重	胜PATAPON的植物 修可書。V5
假面城门战的重	迎向真正的超级希望的抛物线。1/2
	或超级绝望
多加古奈鲁大战的匿	奈古奈鲁的守护者
秋吉纳大战的强	库库巧巴遗迹的愤怒之爪
秋吉古大战的蛋	均热之爪库库巧巴LV5
而選基亚斯大战的董	冥界的新兵器在此现身
冥界战车大战的蛮	冥界战车史加更古改LV2
加农迪亚斯大战的蛋	真正的超级兵器 活生生的要基
	之战
虚量假面大战的雷	让PATAPON天亡的大恶履
<b>装甲将面大战的强</b>	灰色的彩虹和潜藏的面目

## 9 0

## 关于身份的仗政



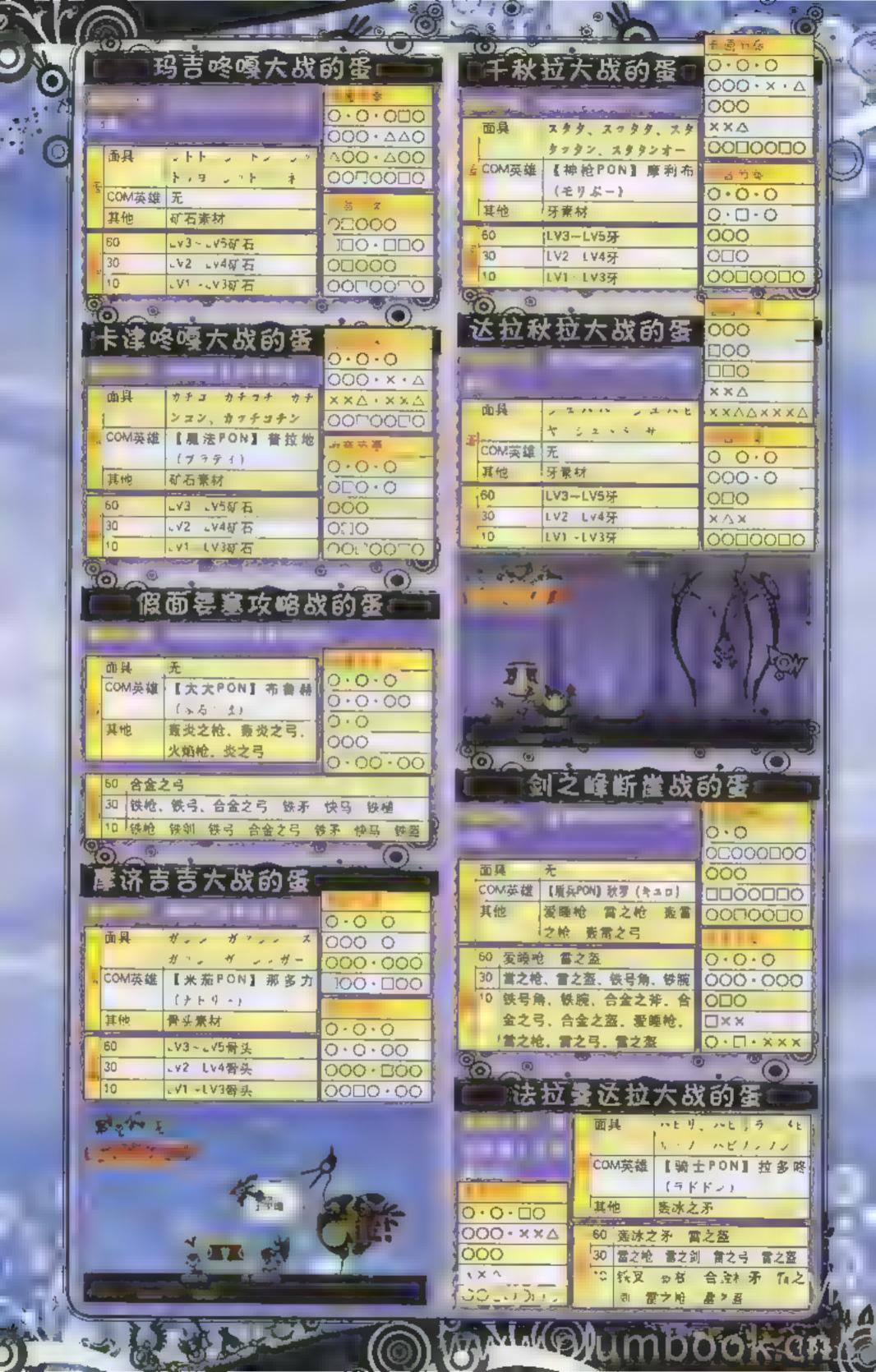
輕强的仪式可算是发动奇迹的强化版本。「 要根据提示来完成一系列的按键操作。而按键 操作大致可分为3类。

第一种是跟简单的"普通节奏"。根据 原面和声音的提了来按键,也就是类似于停查 之歌的操作,第一种是无两面提了的"听音节 奏",只能根据声音来关键的,这是跟难的一种,好在每关指令都是理定的,只要提完它下来,多挑战几次就是问题,下文也会将每天指令绝比以方更大家;第一种是类似于《太极之达人》的操作,""个个物理的模式(单人玩"可就是一键。,每些按键的模式(单人玩"可就是一键。,每些按键和是灭色的可以不用按。按键时如果可机会确可以获得金钱。这个金钱也会累计到最后用来开启奖励金箱。



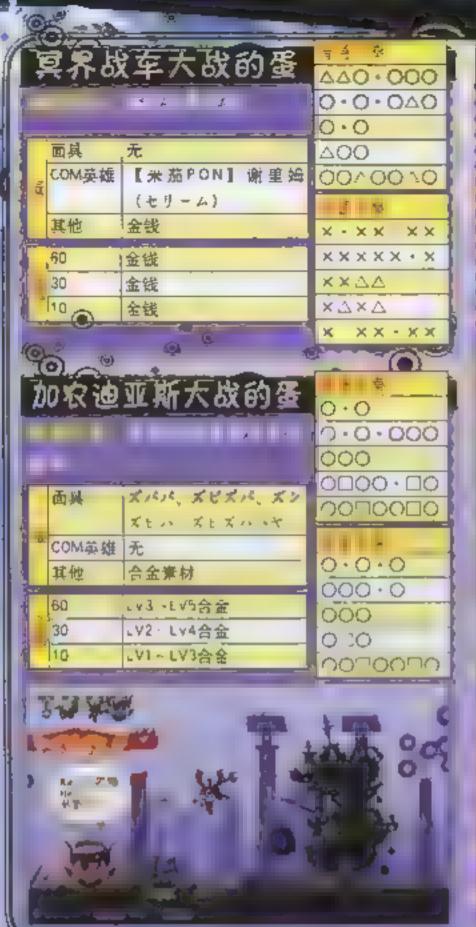
成片鳞化蛋后,根据之前按键的准确程度 来决定蛋重的发励物品,由率争低分别是COM 英雄 查具 等材或装备。蛋后 个环节就是 用含钱来开启奖励宝箱,宝箱分为"60"、 "3"、"10"3个将欠,越贵的宝箱中道具 M级总好,不过这也是随机获取的。最后剩下 的金钱会翻 信累性争剧情况程中。

#### 以下列出全 **P** 部30个关卡的资 料,包括普通节 奏表和听音节奏 LV3-1V5矿石 60 面具 表,还有每关的 L V2 - L V4矿石 ダメラニヤン 30 メラニャ 0.0.0 蛋和奖励宝箱中 \_V1~\_V3矿石 【装土PON】西鲁巴 10 000 - 0 COM基框 0.0.0.0 可以获得物品。 . A .. 1.0.000 7白夏.万 其他













	9	
美粒良	1 - 2	久伤直蔽轻 小
娜美拉良	+ 1	人伤害减轻 中
达美拉良	919-8	久伤害减轻 大
之美拉良恩	419242	人伤害或轻 最大
西多多	ントト	带火抵抗军 + 0%
西多图	シフトン	寿火抵抗率 +30%
西多流	, F 3	着火抵抗率 +60%
西多望内	l . h #	著人抵抗率 +100%
卡奇奇	力手车	冰条发生率 +10%
卡奇克奇	7925	冰冻发生率 +30%
卡欽控	カチノコノ	外东发生率 +60%
卡奇克钦	力 手 2 手 .	冰冻发生率 +100%
嘎西西	サンシ	HP +50
嘎辛	ガッシン	HP +150
兹嘎西	スサ シ	HP +250
嘎辛嘎	ガソシンガ	HP +400
速要要	299	移动速度 小
高速至翌	2 44	移动速度 中
音速至至	スタタ・タン	移动速度 大
便至至王	スタヤ・オ	移动速度 最大

速概	. 211	攻击速度 -5%
逐業等	, 217 7	攻击速度 -20%
逐點性亚	" x 15 %	攻击速度 -50%
速表系術	, 1 · · H	攻击速度 80%
巴比利	E f	雷伤害减轻 八
巴比利拉	+E 3	雷伤害减轻 中
巴比利农	¬ヒ − /	雷伤喜减轻 大
巴比农农	・ヒノノノン	雷伤害减轻 最大
多西西	1	击退 (KB) 回避 小
多四利	1 - 1	击退 (KB, 回避 中
朱思多西利	ズンドン,	击退 (K8) 回避 大
多西利坦	1 1 4 1	击退 (KB) 回避 最大
欧托	オトト	击退 (KB) 发生室 +10%
对共托	オート	击退 KB) 发生率 +30%
敌托托托	ते १११	击退 KB) 发生率 +80%
敌托托多克	オトトトッコ	击退 、KB, 发生率 +100%
表布鲁	1271	水伤害滅轻 小
衣布鲁鲁	1.ブルル	冰伤害减轻 中
表の布 き	- 1-12	冰伤を乗れて
表布事業	1. ブルッサ	女体穿黄 捉 最大

۲.			
•	中工業名誉	日文書名書	
	波波卡	<b>ナホカ</b>	冰东回壁 +10%
	波卡波卡	ボカボカ	冰冻回避 +30%
	波波波卡	ホホホ カ	亦為回避 +60%
	波波波卡农	ホポホカーナ	冰冻回避 +100%
	卡吉思	カキノ	通常攻击减轻 小
ı,	卡吉克吉	力失口失	通常攻击减轻 中
ı	卡吉恩克	カッキノユ	遵常攻击减轻 大
ľ	卡克吉吉	カッコキ・ゲ	通常攻击减轻 最大
	果基基	ゴチチ	攻击力 +2-6
	果钦	1 +-	攻击力 +6-18
	果钦克	1 ッチッコ	攻击力 +12 36
	<b>*青道青语型</b>	ゴチガチデス	攻击力 +20-60
	梅拉拉	199	着火发生率 +10%
ı	梅拉奇	17 5	着火发生率 +30%
	梅拉奇奇	19744	看火发生率 +60%
ľ	梅拉奇杰	メラアチーゼ	着人发生率 +100%
	比悠悠	t a a	硬直 (Enc) 回避 小
	比您修图	ヒラヨン	硬直 (Cnc 回避中
	試養夢恩	ರಿತರದ ೨	硬直 (Cnc 回避 大
	巴黎與	マチョ 日、日、	硬匠 (Cnc) 回避 最大

*-*))

中文版名称	<b>但文献名称</b>	
吉林	292	輕眠回避 小
吉里林	ジリリン	睡眠回避 中
金百林	ンノノリノ	睡眠回避 大
吉里林坦	シリリンタン	理眠回避 最大
媒可萝	* 20	<b>麵眠发生率 +10%</b>
起恩可夢	キノコロ	<b>經</b> 服发生率 +30%
姆恩可要莉	\$ , a a !	睡眠发生率 +60%
規可要消占	オコロリンヨ	睡眠发生率 +100%
古拉拉	グララ	硬直 (Cnc) 发生率 +10%
古拉朗	グララン	硬直 (Cnc) 发生率 +30%
古朗古朗	グラングラン	硬直 (Cnc) 发生率 +60%
古拉拉达	グララ・ダー	硬直 (Cnc) 发生率 +100%
希拉拉	とうう	会心一击 (Cm) 回避 小
希拉林	ヒラリン	会心一击 (Crit) 回避 中
希拉拉特	ヒララット	会心一击 (Cra) 恒豐 大
希拉林玛路	ヒラリンマル	会心一击、Cr., 回避 最大
匹西力	ヒンリ	会心 击 (Crit) +10%
匹夏林	としそりン	会心一击 (Cri) +30%
<b>峰位置</b>	ドンモンキ	会心一击 (Crit) +80%
多匹夏纳	トヒンヤナ	会心一击 (Crn) +100%

Carlo Married States							
	り主義名						
99	* r =	HP +30 攻击力 +0-3 会心 击 (Cr 1, +5% 硬直 (Cnc) 发生率 +5%					
妙特	\$ ± F	HP +60 攻击力 +0.6 会心一击 Cr:, +10% 硬直 (Cnc) 发生率 +10%					
妙滑	. 2 9/	HP +120、攻击力 +0-12、会心一击 (Crit) +20%、硬直 (Cnc) 发生率 +20%					
妙塔隆	. 2 9 17 -	HP +240、攻击力 +0-24、金心一击 (Crit) +40%、硬重 (Cric) 发生率 +40%					
卡奇克	カチョ	伤害减轻 小. 攻击速度 +10%					
卡奇克奇	カチコチ	伤害减轻 中 攻击速度 +20%					
卡钦克	b 4/3	伤害减轻 大					
卡钦克奇	カチンコッチ	伤害减轻 最大					
兹巴巴	ズババ	攻击力 +1-3、攻击速度 -5%					
兹比兹巴	ズビズバ	攻击力 +3-9、攻击速度 -20%					
数型盘比巴	マンスヒー	攻击力 +7-18 攻击速度 50%					
效比兹比巴巴亚	ズビズババヤ	攻击力 +10-30、攻击速度 -80%					
多吉思	142 -	HP +40 攻击力 +0-30 攻击速度 +10% 硬直 (Cnc) 发生率 +10% 移动速					
		度慢					
吃害吉	トンギュキュ	HP +80 攻击力 +0-60 攻击速度 +20% 硬直 (Cnc) 发生率 +40% 移动速					
		度 慢 伤害减轻 小					
多吉古	トドンギュー	HP +160 攻击力 +0-120 攻击速度 +30% 硬重 (Cnc) 发生率 +50% 移动					
		速度 慢. 伤害减轻 小					
兹略吉	ズノドンキュ	HP +320 攻击力 +0-240 攻击速度 +40% 硬直 (Cnc) 发生率 +80% 移动					
!		速度 慢、伤害减轻 中					
斯巴勒拉	ストサラ	HP +10 攻击力 +1 3 攻击速度 -10% 会心 击 (Cmt) +20%					
拉巴物拉	ラール ラ	HP +20 攻击力 +3-9 攻击速度 20% 会心 击 (Crit) +40%					
	ラ ラッポ	HP +40 攻击力 +6-18 攻击速度 30% 会心一击 Cri) +80%					
拉巴拉撒纳	9 14 9 7	HP +80 攻击力 +10-24 攻击速度 40% 会心一击 (Crit, +160%					





广州

在清明小长假的带动下,广 州电玩卖场突然人爆了几天。由 于是首次在青朗节期间连续休假,加上该节日传统风俗是祭奠 先人、许多商家对突如其来的人 潮明显准备不足、长时间的经营

慘炎使他们没有准备足够的现货,假日首天许 多热销机种在下午时分即告集罄。

"无破解,无市场"的潜规则再一次在市 场应验,在笔者假日当天的走访过程中,软破 解技术日趋完善并跨越了语言障碍(改区)的 韩版WI成为了假日商家货柜里的新宠,其和 掌机接近的价值加上"补髓"、"健身"和趣 蛛性强、易上手的游戏特性,使得很多等待 4.P破解的白领和MM纷纷转向购买,牢牢盘 踞着卖场热销机种的榜首位置。 言曰王传, PSP 3000继续着它低迷的销量,价格无太大 的成功。黑色报1080元、白色和银色报1140 元。艳光红和跃动篮两色报1190元,青翠绿和 耀目黄两色报1130元。卖场里现在惯用的销售 手法是卖一台PSP-3000就送你60~100个游 戏,外加几部热门高清电影,听起来觉得拣了 大便宜、实则又是奇家一捆织销售陷阱。首先 来说说游戏,有点经验的朋友一看就知道这上 百个的游戏其实就是试玩体验板,基本上就只 有一关可以玩或根本就是DEMO演示,玩起来 设什么意思。而几部高凊的MH4电影容量加起 来就是个大块头了。一张8G的记忆棒就免不 了了。据笔者观察在卖场里买PSP的顾客多是 关注主机价格、对记忆棒、保护膜和保护套等 周边了解不多,岂不知商家的和海岸长点就在

这些看着不起眼的配件上, 更有商家准备了大 量的电影和动感资源,部分消费者在选择的时 候進以取舍,容置 再超标,在商家的花言巧 语下购入本来设打算买的大容量记忆棒。如何 能避免这种情况?笔者建议主机、配件在不同 地方买, 如果决定要在一个地方购入, 起码也 要货比三家,对价格心里有低。至于记忆棒, 对目前,没有破解的3000型。PSP来说意义不大。 过大的容量只能造成投资的浪费,80的容量 足以放下10来部高清晰度的电影和上千首音 乐,待将来破解后也能应付游戏需要。完稿时 卖场突然出现一大批可破解PSP 2000, 成色 极新, 官方外壳, 插入神电显示是V3 主板, 非以前出现过的换主板机。据业内知情人生透 露有可能是换CFU机,具体情况等笔者探个究 竟后下辑给大家报料。

NDS。已经慢慢从电玩店的展柜里撤下, 搬到不是太豆眼的货架上,价格里面韩版全系 报840元,翻新机在/00元附近。NDS 黑白两 基础色报1330元, 种彩色机器为1390元。上 辑完稿后的几天美版NDS 大量到货,在经过 一段时间的价格波动后维持在1400元左右。





尽管PSP 3000的价格一降 再降,比如上个月刚刚推出的耀 目黄和青翠绿在市场上单机价格 不到1200元。但是大部分消费者 依然是不买账。根据颜色的不 同,全套PSP-3000(主机,、G

记忆棒、数据线、布包和组装线控耳机) 价格 从1300元到1500元不等。而且不仅是主机,就 连周边商品的价格也比PSP 2000时期有了较 大的下降,花二 十块钱就可以买到不错的主 机保护套。另一方面,本应绝迹的PSP-2000 又局部出现在市场上,从换芯片到换主板再到 简单的回收翻新,各颜色多版本的PSP 2000 让渴望破解的玩家们眼红不已。尽管是"翻 新",但价格仍然是毫不妥协,一般全套价格 最低也在2000元左右,区别只在于有些商家会

表明机器来历,有些则坚持"保证全新",对 于玩冢来说, 也的确是十分痛苦的选择。 渐成 气候的正版UMD市场越来越受3000用户的关 注,只要筦花时间,还是能以低廉的价格淘到。 不少好东西的。这里面如《MHP2G》215元, (GOW) 190元, (GTA) 180元, 新游戏方 面, 《真·三国无双 联合突袭》320元。

NDSi粉色、绿色和蓝色已经在市场上普 遍出现,版本为日版、价格在1250元左右、现 在玩家终于不用在黑和白之间犹豫不定了。 最近2G的TF卡价格上涨。与4G的只差40元左 石,一些商家为了促进NDSI的销量,已经把 4G作为主流,加上烧录卡,贴膜,变压器后 一套的价格大致在1600元,如果是黑色和白色 的主机则还要便宜50元左右。



根据内部消息透露, 美国革 果手机已经向三星芯片公司下了 1亿个芯片的订单,造成记忆棒 的芯片供货紧张。再加上国际有 色金属期货暴涨、芯片的成本也 有所增加, 因此为未来的一段时

间里,记忆棒的价格会持续上涨。完确前收到 的最新记忆棒报价是16G MARK2为330元、 8G极速红棒180元、8G MARK2则是160元。 可看出现时最普遍的8G将会是首个受影响的 对象。

PSP方面, 刚推出不久的青翠绿和耀目黄 PSP-3000大降价,从到货的1350元一路降至 现在的1230元,基本与跃动盛特平,目前最贵

的颜色反而是艳光红,售价为1280元。其他颜 色的PSP 3000里面, 黑色价格略涨, 现在是 1180元, 白色和银色则继续保持在1200元。近 日有网友发现PSP系统存在着,上漏洞、虽 然还在探索阶段,不过已经有人通过漏洞运行 了 "Hello World" 程序,如果这个漏洞能够 得到有效利用的话,相信新主板的破解将很快 实现了!

NDSi的三种彩色主机全面到货,加上原 来的黑色和白色。现在共有五款颜色供买家选 择。五款颜色主机的价格均为1230元,再配上 烧录卡,1450元就可搞定。另外NDSL主机价 格大幅度降价,现在配齐一套仅需要850元, 价格实惠可以快快入手啦

1 1 2 1 1 2 1 1 E 2 X 4 4 4 4 4 

城市	提供者	PSP	PSP	«DSc	NDSL	NDS	MSD	MSD
SP. O	De loves	(3000型)	2000型	12.50	-032	105	(16G,	(BG)
广东广州	沈朗	1190	970 (TA088 V3)	985	850	1390	205 (M2)	125 (HG)
广东深圳	久圣电玩	1190	_	1070	1020	1280	270 (M2)	100 (HG)
北京	绿洲电玩	1150	1880	980	890	1250	320 (M2)	160 (M2)
陕西西安	快乐多电玩	1180	_	1000	_	1230	330 (M2)	180 (HG)
安徽合肥	顶点电玩	1150	1650	850	850	1250	280	140
哈尔滨	鑫星电玩	1100	1350	1000	750	1200	260	120
福建厦门	快乐多电玩	1220	-	1080	930	1280	320	170 (HG)
山西太原	逸豪电玩	1200		-	002	1280	s2(	180
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450	_	1000	J 268	300	150

大概是为了提升人气、越来越多的电玩店不再立足于街头单打独斗、而是将店面开进了科技市场。菜目在本地科技市场闲逛、看到有新电玩店开业、一时好奇、进去转了转、随口问了问价格,却倒吸一口凉气。Win的国产色差线卖到80元、Xbox360的组装电池包卖到180元、丁果掌机更卖到了650元。赶紧抽身而退,如此定价不仅会吓到花花草草、更会吓到小朋友。在网购如此发达的今天,相信很少会有玩家上当了吧。下面看看最近有什么好玩的掌机周边上市。 文 就爱360

## 1 110 Kest 1 25:3

品名: Health Control Game Timer

种类;周边

出品: デイテルジャパン 对应机种: NDS/NDSL 官方价格: 3990日元

好多年前,就开始提倡健康游戏,一是玩游戏的时间不能太久,个把小时就要休息休息,另外,玩游戏时,无论是电视游戏还是掌机游戏还是电视游戏还是掌机游戏都不能离显示解太近了,对眼猜不好。但说,引流,不少人玩起游戏来,

就将健康理念她之脑后了。为了正NIS玩家养成 玩家靠得太近时,良好的习惯,NIS健康保护卡隆重上市。产品有 了这个小东东,想定时关机功能,可以设置30、60、90 120分钟 NIS玩家就无去享四档时间。玩家开机游戏后,即将达到设定时间 槽的,由于NIS没时,产品会发出红光并以震动提示。如果仍坚持 和NIS、上使用了。



玩家靠得太近时,也会发出亮光提示。看看,有了这个小东东,想不健康游戏也不成了。不过,NIS玩家就无去享受了。原因是该产品是OBA插槽的,由于NIS没有OBA插槽,所以只能在NIS和NIS上使用了。

### ्र (अस्य द्वा

品名: Aluminum Safe Case

种类:保护盒 出品:Intec

对应机种: PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

官方价格: 13.49美元

珍贵的PSP当然要好好保护、PSP保險箱 PSP。上盖处能给你的PSP 个温馨而安全的家。产品质地 小物性,下是厚实 可以较好地防止PSP受到意外伤害。内 小型保險程。



部结构为长方形、空间大、可以放入任何型号的 PSP。上盖处有暗兜、能够放入UMD、记忆棒等 小物件。严昂这采用了特护设计、的确良像--只 小变保险箱。

· 140 FOR CENTRAL ENCORPORTIONS

#### 

品名: Dual Dock

种类、底座

出品: DreamGear

对应机种: NDSL/NDSi 官方价格: 14.89美元

如果你觉得每次为N S充电时,需要将电源 接头拔来拔去根麻烦,大可购买一款这样的双用 充电底座。连接好电源后,将NI S顶部对准接头



轻轻一按就可以了。而且NDS会很潇洒地竖在底 座上。产品有白色、黑色两种颜色可选,不仅适 用 FN SL. 也适用 FN Sr. 更配备了两个充电 接口,充甲射还会发出灯光,很漂亮饿。

## A COMPANIE OF STREET

品名: USB充电ケーブルi

种类。电源 出品: Cyber 对应机种。NDSi 宫方价格: 朱知

越来越多的数码设备开始使用USU接口的电 源充电,其实,NS也可以,你只需要配备一根。 NI S. USU充电线。线的 头是标准USU接口,



另一头是可感和小多的充电接口相吻合。当然, 除了使用USU电源,你也可以连上电脑USU接口 为NIS 充电。

#### 

品名: Mad Cotz

种类: 套装

出品: Mad Catz

对应机种: NOSL/NOSi

官方价格: 14.89美元

所有的MM对包包都情有独钟、这款粉红色 的包包肯定能引起MM的注意。它不仅外形设计

漂亮。更采用 了毛绒材质. 手 感独特。当然, 这个包包是专门 为携带NDSL、 NDSI而准备的。

另外, 套装中还包括了屏幕站、触控笔等, 厂商 考虑得也算思到。

## , 1 th sad 177, 15-

品名: Solar Charger

种类:充电器 出品: PEGA

对应机种: PSP/NDS/GBASP

官方价格。35美元

新能源是当前世界的热点,这回,我们的 掌机充电器也赶了趟时髦、搭上了新能源快车。 掌机光能充电器能够利用太阳光来充电,内置了 种类型的掌机充电。不过,受到技术限制、充电 机就不怕没电了。



CALL ST

玩太长时间哦。但作为没电时的临时补给电源还 大面积的采光板,将光能转换为电能。产品采用是不错的。另外、产品附有1800毫安的蓄电池、 多接口设计,可以为PSP、NOS以及GBA SPI 中心。通过普通电源充电 两者结合 在中外玩學





# できず、株件学院

## 散軍

#### PSP 3000 破牌唱 元义址

自PSP推出以后,索尼就不停地升级,不停地补系统漏洞。然而百密一流,又一个新漏洞被破解者们发现了。这个漏洞存在于PSP 5 03系统中,当用户浏览1、图片时可以附带运行程序。目前,已经有破解者根据这一漏洞开发了"Hello

Word"/程序。不过,该程序还只能运行于PSP 1000上,作者表示将尽快放出PSP 3000可用的版本。自从存得漏洞被索尼堵住以后,不少人就寄希望于新漏洞的发现。如今,确是如人所愿,看来PSP 3000的破解又有眉目了。

## HE TIME!

#### RACE! PSP新版友布

PSP上的NGP、NGPC模拟器HACEIPSP于4月4日发布V2 16版。新版加入了时

光能记10戏玩家转可最的程度的流流。



随时回到风才的游戏位置。新版还改进了存档文件格式、但仍兼容老版的存档、不过载入速度要慢一些。模拟器支持NGP的BIOS文件,使用时将8.0S命名为npbios的力量,使用时将8.0S命名为npbios的力量。游戏时,用PSP的方向键控制角色移动,一、〇键分别相当于NGP的A、D键,SE\_CET键相当于NGP的A、D键,SE\_CET键相当于NGP的A、D键,同时增L,P键进入模型器主采制。

WAVAN Diffinibook et

#### FLSe FSF

PSP用老式电脑Sinclair Spectrum模拟器Fuse PSP于4月7日发布V0.10.0.21版。新版加入了程序计数显示;修复了磁盘、磁带图标信息显示不正确的错误:加入了磁带浏览器,并添加了磁带图带功能。Sinclair

Spectrum发布于1982年、比·C略早,也采用280系列CPU作为处理器,键盘主机的一体式设计有点类似国内的学习机。使用时,用滑杆来控制方向,上键、〇键分别相当于键盘的回车和空格键,按F键调出虚拟键盘,同时按L、F键返回模拟器主菜单。

はなられる。

#### TIE Shell MINK by th

PSP用多功能软件IR Shell于3月底发布V5.0版。如大家先前期待的一样,新版加入了多任务支持,可以同时运行两个程序。Windows是典型的多任务系统,我们在用Word打字的时候还可以听歌、顺QQ、IR Shell的多任务功能类似于此,只是数量上有所限制,但对于PSP来说却是一大进步。使用时,需要在系统设置中开启Shm Advanced Multi tasking选项。以前我们同时按L和SELECT键可以在IR Shell主界面以及运行的自制软件之间切换,如今又添加了新快速键,同时按L和音符键则可以在同时运行的两个自制软件之间切换。为了不引起冲突,两个软件同时运行时,无法按HOME

键虑出, 最好使用软件中内置的退出功能,

按HOME加口键的话则可以两个软件中退出。



多任务运行需要大量内存,内存小的 PSP-1000就无缘新版IR Shell了。IR Shell 将PSP-2000的64MB内存分为两部分,运 行的自制软件会按启动先后顺序载入到两块 内存中分别运行。不过,多任务运行并非完 美,部分软件同时运行会发生冲突。而且本 身使用上也有很多限制,比如无法同时运行 两个ISO商业游戏,不能同时运行两个不同 核心的软件等。

#### Nettront internet prowser antigat

PSP网页浏览器Netfront Internet Browser于4月上旬发布V3版。新版加入了图标:提升了在PSP-2000上的运行速度;加入了XMB插件:解决了在PSP-2000上运

行时的鼠标错误。比起PSP内置的网页浏览器,Netfront Internet Browser更加实用,能够充分利用PSP内存,可以打开容量比较大的网页。

## 同人语处

#### "Crazy Gravity Portable, элкосэт

PSP飞行游戏(Crazy Gravity)Portable》于4月8日推出V0.1版。游戏由PC版的(Crazy Gravity)移植过来,玩家要操纵太空船飞行。游戏中,用PSP滑杆来控制飞行方向,按×键喷射燃气,按△键截图,按SELECT键进入设置菜单,按START键暂停。游戏中的环境是有重力感的,如果不喷射燃气飞船会掉落到地面坠毁,这个设

定大大提高了游戏的操作难度。



MAAAA TOLUMBAAA A KI GE



## 非非斯勒

#### (WHATELD) CIT

作为国内第一款以公司名义发布的NDS同人游戏,《迷失太空》一开始就吸引了不少玩家的目光。不过,伴随着开发主体TGBJS的消失,《迷失太空》也淡出了大家的视野。还好,当初游戏主力开发人员WillReno并没有放弃。为了最大程度地利用资源,不浪费辛苦开发的引擎,WillReno继

投入到本游戏的开发中去,默默期待吧。



#### DS POLETIAN

NDS上的(吃豆人)街机游戏模拟器DSPack于4月9日发布V1.3版。新版改进了对南梦宫基板的支持:可以保存最高分数;加入了纵向转轴功能;修复了部分游戏在下屏显示错误的问题。DSPack兼容多街机模拟器MAME格式的ROM,使用时在烧录卡内存根目录下建立名为MAMERoms的文件夹,然后将ROM放入。游戏中按START键设币,按A键开始游戏,按A键进入下一关卡,同时按L、A键回到游戏列表。



#### Manistra F. F. Ha

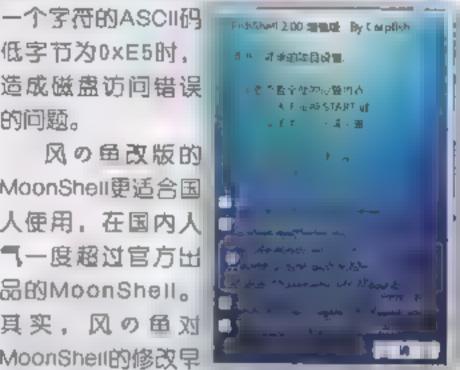
由国内网友风の鱼修改的MoonShell于 4月初再放出新版。4月5日发布的新版功能 类似于官方V?.0 Beta8.1版,支持简单的 绘图板。可以设置屏保时钟,文件列表中按 L、P键会显示帮助:修正了MP3的 D3信息 乱码,加入了歌词同步显示,并支持了大文 本,理论上文本容量不受限制; 歌词同步使 用三行显示,长歌词会自动分为两行显示, 英文可以智能分段,修正了之前出现的歌词 重复显示的问题;加入了歌词同步调整功 能,同时按R键和X、Y键能够离整歌词提前 或延后0.5秒显示,修正了文本退出时没有 自动保存书签的问题,解决了文本浏览时英 文单词被截断的问题: 文本浏览时不会再出 现吴按到衮动条的问题, 如果点击滚动条, 会出来简单的页面跳转画面: 沈 念文本时可 以同步显示歌词: 文本浏览中添加上下屏切 换功能,文本可以只在上屏显示。交换屏幕 后,按L、F键和十字键显示跳转的界面,调 整了浏览文本时的按键设置。

4月6日发布的版本。修改了文本查看翻 页部分,可以设置是否保留一行,凋整了

文本设置界面的布局,因为WMA播放不稳 定,暂时去掉了对WMA文件的支持。4月8 日发布的版本则,修正了L、P按键双击两次后 造成死机的问题:临时去掉了双土时的长按 键音:解决了磁盘FAT系统中,当文件名第

低字节为0xE5时, 造成磁盘访问错误 。硬向的

风の角改版的 MoonShell更适合国 人使用,在国内人 一度超过官方出 品的MoonShell。 其实, 风の角对 MoonShell的修改早



在2006年9月就开始了,当时MoonShell还只 有V1.4版。据风の鱼本人透露,自己打算将 对MoonShell的修改继续下去,目前正在研 究为MoonShell加入Wi FI功能。期待风の色 带给我们更大的惊喜。

### DSxreeder 新宣演市

NDS国产电子书软件DSxHeader于4月10 日发布V1.0.0 beta4 build10版。新版支持 更换界面显示的语言以及多种皮肤,有两种 界面字体能够更换,可以保存1种不同的配色 方案,能选择JPG格式的图片作为背景。可 以使用等宽字体。每个阅读方向能保存2种按



键设定模式: 能够删除书签: 可以关闭历史 记录: 文件选择界面按X直接返回主界面; 文 件选择界面列表显示图标,打开ANSI文本后 可以选择转换为Unicode编码,阅读过程中可 显示阅读进度和时间,阅读菜单中增加"切 换配色方案"、"切换按键方案"、 "切换 显示状态栏"、"切换触摸屏开关",减少 了对存储卡的渎取频率:按键设置增加"切 换配色方案"、"切换显示阅读状态栏"、

"音乐播放控制": 将字体文件升级到第二 版,优化了部分Unicode核心算法; 简化了界 面数据包结构, 更换了设置界面; 解决了阅 读过程中修改配色后不能立即生效的问题: 将书签数量减少到32个:添加了Windows文 本编码转换工具。新版改进着实不少, 喜欢 用NDS看书的朋友不要错过了。

YOLA2

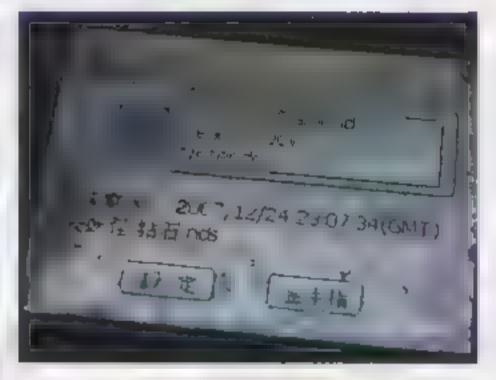
文 月下雪影 (威奥数码娱乐)

编 乌冬

### Hyper R4I 烧录卡发布量新版内核1 54先期体验版

- 1 全面启用Hypor 4 uc.a, 游戏号擎。 游戏兼容性达100%。
  - 2. 启用Hyper-H4新版U界值:
- 3. 修正由于存档校验而导致的部分游戏无法运行的问题,例如(3617 《GTA》)。
  - 4. 提供更多语言内核支持。





## 新版NDS 主机欧美上市 邮分烧录卡无法兼容

于4月初在欧美两地开始贩卖的NOSI主机一直被赔传烧录卡不能在上面运行,而当收到主机经过实际测试后,这种情况被得到了证实。在目前现有的NOSI烧录卡中,只有125种则则上市的Hyper R4I这样的双核升级产品可以在欧版和集版的NOSI 主机上完美运行,其余两种烧录卡AK2I和IOST II在新版主机的运行上均出现了特定情况下集度无法启动和乱码信息等问题。而在接下来的一段时间里,还将会有一部分的新款NOSI烧录卡上市。这其中包括玩家比较关注的Supercard DSI One和M3IOSI Real,相信这些卡在上市之前也必将积极地寻找方法采应对新版NOSI 主机加密方式的磁解方法。



▲AK2 在新版NDS 主机的运行上出现乱码情况。

## M3/G6

CulaiphaJ组在4月13日对M3LS C6 S Fical 的的双核系统进行了更新升级,这次更新后、M3DS/G8DS Real的双核引擎中樱花版系统核心版本为、1 35 X第三版、M3原版系统核心版本为 v4 3c X。

在此次更新中、GBa pha小组主要修正了金 手指选项菜单功能描述对压错误的问题和 些蓝 戏不能使用即附存档或软复位的问题:

外正全手指cheat驱动程序在处理B美AR code时出错的问题。

解决了《我的模拟系对》(3502)不能正常使用 即时存档的问题

甲夫了《椰子游戏·UJ》(3.63)"负正常便利 即计夺者的问题

解决了《我的模拟源对》 (3505) 不能正常使用 即时存档的问题。

·解决了《企鹅俱乐部 精英企鹅部队》 (3506) 不 能正常使用即时存档的问题。

解决了《尖顶帽与魔法的365天》 (3507) 不能正 常使用即时存榜的问题

- ,传正了《利兹的工作室 奥奇多鲁的旅金术士》 (3515) 在加入收复位的情况下,游戏运行不正常 舒闭斯,
- ·修正了《幕末恋华 新透组DS》 (351B) 不能正常 使用即时存档和在加入软复位的情况下。游戏运行 不正常的问题。
- · 修正了《横行霸道 唐人街战争》美版 (3517) 不 能正常启动运行的问题。现在可以正常进行游戏。
- · 传正了《数学游戏》 (3524) 不能正常使用即时 存档和在加入收复位的情况下。游戏运行不正常的 问题,但即时存档仍有问题,后期提供升级修正:
- ·修正了《口贷妖怪不可思议的建宫 睹之探险队》 (3533) 不能正常使用即时存档和在加入积复位的 情况下,游戏运行不正常的问题。
- · 舒正了《横行霜道 唐人衔战争》 欽菔 (3538) 不 能正常启动运行的问题,现在可以正常进行游戏;
- ,修正了《牢记着您的语言 学习日语》(3543)在 加入软皂位的情况下、游戏运行不正常的问题。
- ·解决了《消失 混乱速宫》 (3544) 不能正常使用 即附存档的问题。
- ·移正了《电去学图RPG 维纳斯十字架》 (3545) 在加入收集位的情况下、游戏运行不正常的问题。
- · 作正了《奇迹宠物! 拯救动物!》 (3547) 在加 人权复位的情况下、游戏送行不正常的问题。

解决了《增笔小新 呼风噪雨 粘土造型大变身》

(3553) 不能正常使用即时存档的问题

修正了《想象系列 医生》 (3554) 在加入收复位 的情况下,游戏运行不正常的问题。

- ·解决了《游戏王5BS 星尘加速者 世界领标赛 2009》 (3563) 不能正常使用即时存档的问题。
- · 纾正了《模拟动物》(3566)在加入较复位的情 况下、游戏运行不正常的问题、
- ·解决了《商业托稿考试 DS训练》(3570)不能正 常使用即财存档的问题
- ·修正了《最终幻想 水晶编年史 附之回声》美版 (3574) 在加入教复位的情况下。游戏运行不正常 的问题。
- · 修正了《这不是魔术》(3577)在加入较复位的 情况下,游戏运行不正常的问题。
- · 修正了《小探险家多拉:多拉柽般雪公主》 (3579) 在加入软复位的情况下、游戏运行不正常 的问题。

传正了《最终幻想 水晶鳞平史 时之回声》欧版 (3580) 在加入软复位的情况下、游戏运行不正常 的问题。

- ·解决了《金属耐决 战斗陀蜱》 (3582) 不能正常 使用即时存档的问题。
- · 传正了《藤ু龙之介侦探日记亚铅的医舟相马邸 连续杀人事件》(3585)在加入软皂位的情况下。 将政运行不正常的问题。
- ·解决了《蘑菇人 菌类的崛起》(3588)不能正常 使用即财弃推的问题。
- · 修正了《家庭棒球场DS 200日》 (3507) 不能正常 启动运行和策单选项不执行的问题,现在可以正常 进行游戏。

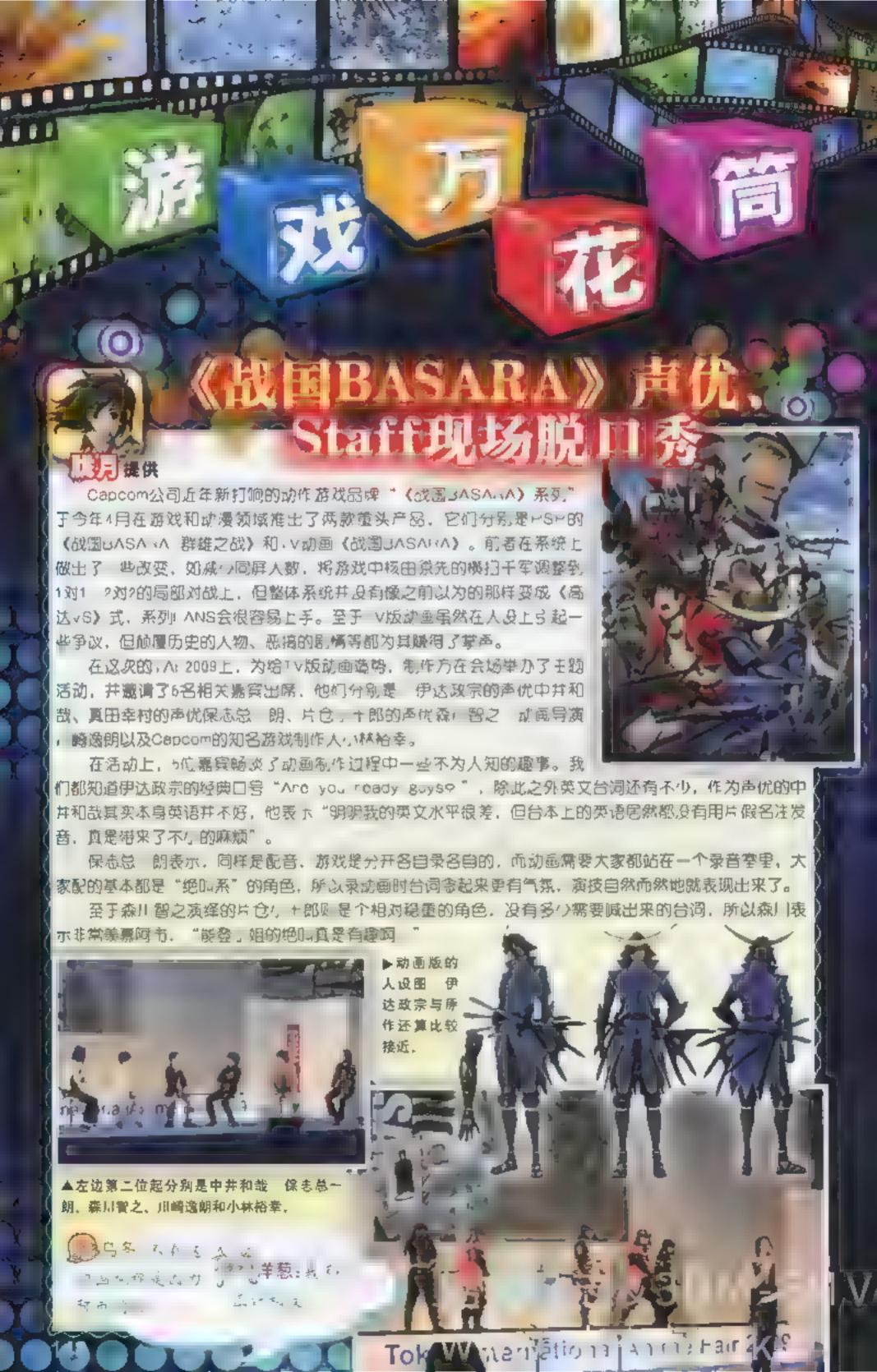
## EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V I

FIRE FZELASH

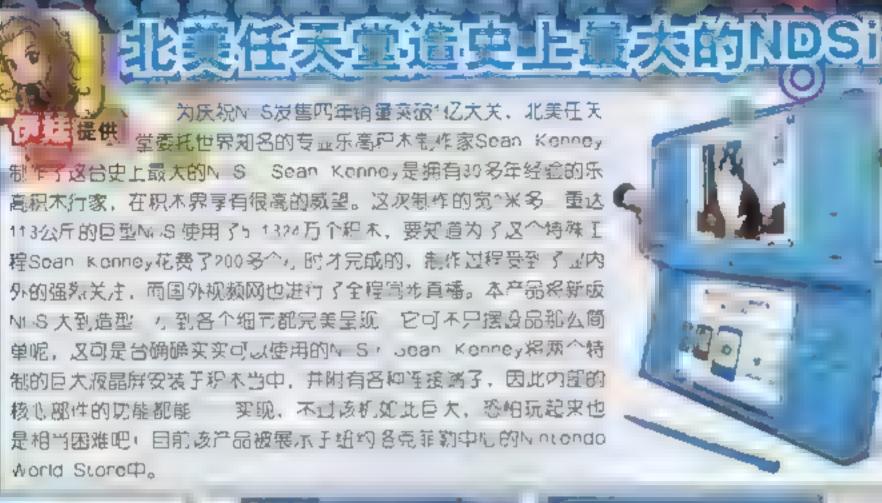
EZF ash小组在4月1日对F25系列进行了内核 升级,这次更新后E25系列的最新内核版本为1.90 open betail。更新主要为内核紊加了DMA功能、 并借此修复了一些无法运行的游戏。

- · ROM设置中新增DMA开关:
- ·开启BMA功能的情况下,传正了《天外歷境 2 MANJIMARU》(0346)游戏过场动画花屏,战牛画面 乱数花屏的问题,
- ·开启DMA功能的情况下、修正了《无瑕传说》 (1770) 游戏片头无法观看的问题 (需要重新把游 (3574) 反旋录保护、无法存档的问题、 戏拷贝到[[卡上]:
- ·开启DMA功能的情况下,修正了《星球大战之克隆 战争 杰迪联盟》美版 (2908) 游戏开始黑屏的问题:
- ·开启DMA功能的情况下,修正了《星球大战之克隆战 争 杰迪联盟) 欧殿 (2971) 游戏开始累得的问题。

- ·开启DMA功能的情况下,修正了《马里奥与路 易RPG3》(3369)选择存档第二个选项(存档 并退出游戏)后白屏死机、使用游戏内建重置 (L+R+START+SELECT) 后白屏元机的问题。
- ·开启DMA功能的情况下。修正了《玩具军人 例字 战士》美藏 (3009) 游戏黑屏死机的问题:
- ·开启DMA功能的情况下、修正了《玩具军人 倒弈 战士》欧版(3477)游戏黑屏死机的问题,
- ·传正了《最终幻想 水晶钨年史 时之回声》美版
- · 经正了《最终幻想 水晶褐年史 时之回声》 跃版 (3580) 反烧束保护,无法存档的问题、
- · 修正了《横行霸道 唐人衔战争》 (3583) 游戏存 益素件的问题



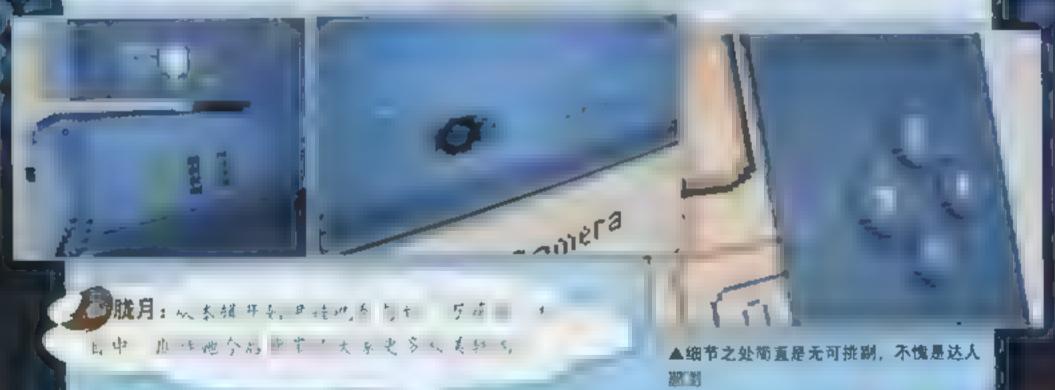






▲整个机器是通过背面的两根钢筋支撑而站立的。

▲连触椋萼都是积木搭建而成,相信使用起来也 



"怪物图鉴"是Capcom准备于6月推出的(怪物猎人)食玩系列。食玩也就是我们常见的买零食时 贈玩具的做法,所以在"怪物图鉴" 电除了有怪物模型以外、还有 块口香糖。不过口香糖还是其次, 猎人们更关心的还是怪物模型部分。这次的"怪物图盖"里收录了人龙、迅龙。电龙和老山龙等人气怪 物,并且造型都是来自于它们在游戏里的经典就作。每个提起的高度的4/9米至石,共有12个等通款式 和1个隐藏歌式。身为猎人的你,有信告押它们会部俸获第9









## Paroctus

模拟器 forms NoTYles (Seasonal Day

适用机种非PSP/NDS

かくぶつ 神疾にきし:

▲接到蓝色铃之后 的攻击变成了喊话 另外这只企商 是来自FC游戏《南 设大面险"。

《字句》原称》是kionam 的另一款之名飞行时无路线,要是 它和(兵锋)相遇会吾什么结果怎?( arcous)就是这个出来? 大家意料的结果,这里介绍的是这个系列的第一作。要是评比史上 殿根项是 高的游戏的话,这款题成伟 + 气质能获得个提名。虽然是 數据近77年可的游戏《原创新版发集号》为"497年",但是游戏的 **被锁程度不比今天差。无心是敌人被打对的样子。还是各种让人无** 语的音效都体现著游戏的语唱鸣神 些。OSS更是羰次是看了就 想每扁一顿的程度。不过可以大除了模域与蒸伐或量值。的特色、 据是游戏的倒机或曾经获得工量主游戏。而一台水、最佳。至至一 大堆集项。可谓摩奖拿到手款。作为一款驻出路战一游戏的关系设 500万世相当不错。岛外上李智单。但是伊耶德医相当岛,抗多 要,和每个敌人的运动则。全才有希望通关。

源机种 1/84人

适用机料

\_\_学机上最初的格斗游戏大多为Q质 形象的大头格斗,其代表就是原SNK的 "(於以)系列"--- 其实Konam 也在 QUAL推出过大头格立着被WK-1 口袋 大奖赛》(编辑:喂,这次是Konami专 场吗)。游戏以在日本报受欢迎的K-1 場面比赛为主题、并且未需了資人用發 作为观点。在选择最多的更值里更多对 從有到一名名等等肌肉的學科形象。而 出入了游戏之后,参手们就变成了C版 ▲一拳把人打上生空 不知道真正的K 着型。在银打的时候也含有比较弯张的 能不能做到呢? 笑)



表现。相当有趣。虽然放为事实简单,但是打击都其实很多错。因而受到了不少证家的 欢迎、游戏的操作也在OBA上登场。总起这些游戏气管的关系,各种只有比赛中那"00" 们"的结查不见

神理器 (i Neater ) (ii) Neater Do

适用机种。#SP/NDS



▲行细数的站 主角的攻击就是护田 个个小铃铛 还往随着情貌的音效,

且现分要求。最后,个游戏不再说Monam 的 了《圣铃传说》是蒙Tento世界的《游戏、 电光声就是在 0平台 不过它的内容可是相当非 产"累"用的角色有4名,他们各自新有自 李钰冲发力。主角邻笔力平均,可以进行唯遗 感,小龙可以在空中滑翔,火力也比较威猛。土 人的HP最多。而且拳头微攻击到很多平时打不到 的地方。老鼠更是能做助出色的等肥能力在各种 地形中上留下跳。萧戏的前四关是四名角色各自 的关卡。而到了第五关之后就会一起出动。并且 **整殖时切换,玩家可以根据当前关末的形式来录** 活换人前进、自由医安林 Vis.

# IPHONE III.

随着AFP State的下载量定硫 "乙类关 Phire的软件等容也正式进入了一个百家争鸣的最盛时期 作为一款手机来说,在这么短的时间内能够拥有如此宽大的软件等容 以及能够维持超高人气如此它久、甚至还有一群如此"买账"的狂热用户。这不得不过是一个奇迹。在经济危机四处蔓延的今天更属不易。让我们继续关注iPhone——这只不局单的手机!

#### 中国五星电器篡设苹果店中店

中国的五星电器商场是全球连锁巨头白粤菜(Bestbuy,公司旗下连锁店,苹果公司已经同百思菜国际部签订了2009年度全球战略合作协议,合作的项目就是苹果将在五星电器核心大店建立40个苹果产品的店中店,因而五星电器将成为苹果在国内的



一级经销商。据悉,今年的五一劳动节期间,首批"苹果店中店"将军先走入5家五星门店,分别是南京的新街口卖场、无锡的胜利门卖场、苏州的石路卖场、杭州的文三路卖场以及党州的关河路卖场、剩余的35家将于9月底前陆续开业。五星电路苹果店中店里色彩缤纷,造型新颖的电子产品将一座俱全,Hoo的最新产品都将第一时间在这里进行展示。届时,消费者不用出国门,也不用专程赶往北京苹果店,就能体验到最正定的苹果服务。

#### (四屆信条)展開游戏画面公布



动作游戏(鬼客信条)(Assass ns Creed)即将 登陆 Phone的满意上辑已经报道过了,而日前欧美一家知 名网站零先公布了本作的几张游戏截图,从截图中我们不 难看出,无论是3D场景的刻画还是人物建模都做得相当出 色,就是不知道高乐素质如何了。本系列最大的特色就是 游戏的行为设定得非常自由,飞橋走壁如屋平地、暗杀、

跟踪、盗窃 · 等。而目前 得以确认的是,该作是NDS 版 (Assassin's Creed: Altair's Chronicles) 的移 植强化版。本作将于今年夏 天和大家见面,喜欢此类动 作游戏的玩家可得欢呼了!



▲在高空中与武人高》。

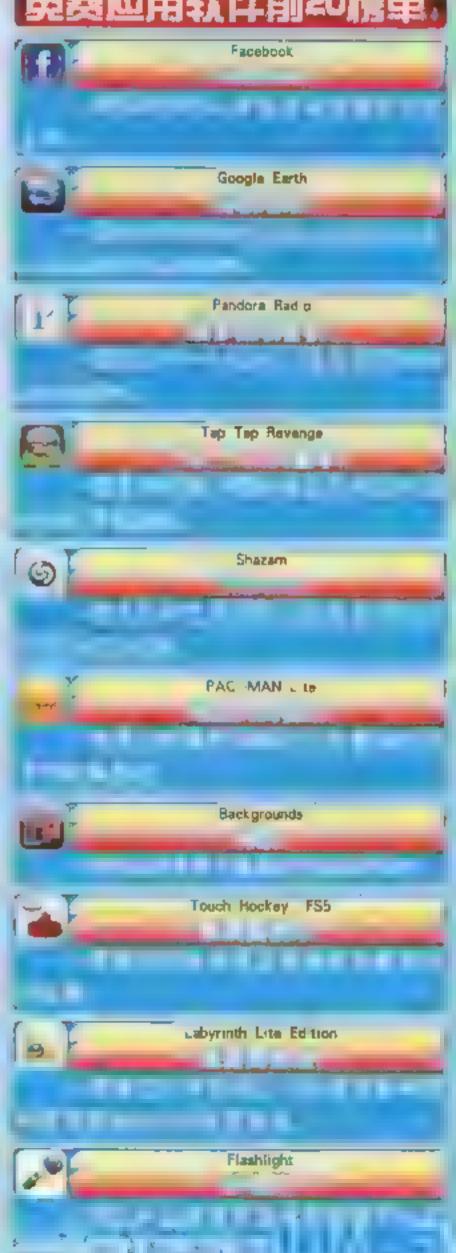


▲産業 お首 触型句 \*\* 原作的者 和点度似了 様でいな。

在上一辑的"Phone进行时"的情报速递中就已经给大家报道了、IPhone APP Store下载总贝数已突破8亿,而时隔半个月,下载次数已然突破了10亿大关!那么自 2008年/月10日AFP Store正式上线以来,在这短短的9个用时间里。2万5千多个程序当 中到底是哪些应用为APP Store这惊人的下载数字作出了巨大的贡献呢?下面为大家简 单介绍App Store历史下载排行榜辩名前20的下载大户,喜欢的朋友可不要错过了哦。

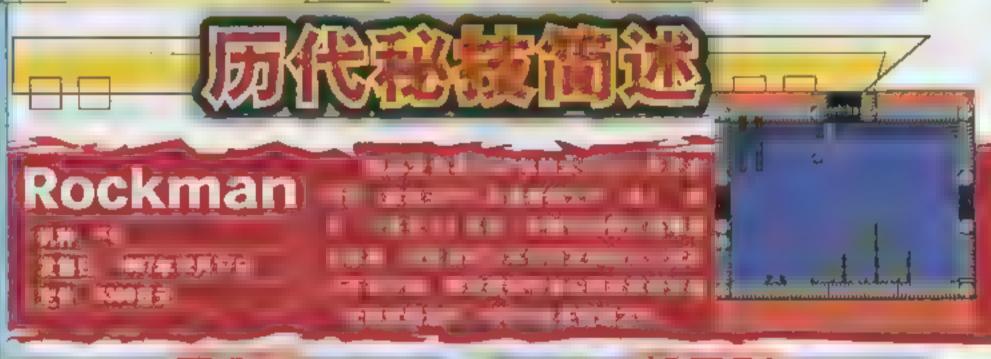


# Crash Bandicoot Nitro Kart 3D Kar Pond Be owe ed 2 Moto Chaser ----**PocketGuitar** Flick Fishing Tetras K , # Texas Hold em





大家好,《洛克人世界》又和各位读者见面了。不管什么游戏,都少不了一些秘技和BUG,而本次的专栏就带给大家历代《洛克人》游戏的一些经典BUG和秘技。



#### 无限1887

在BOMUMAN(炸弹人)关卡中,80SS房间 门口有一个1UP,吃完后用梯子向左边前进一点后 马上回来就会发现刚才吃掉的1UP又出现了,在这 里把生命值吃满吧!

#### 电梯杂音

在GUSTMAN(风人)的关卡中,无射无刻不 在播放着的、接近爆音的BCM想变让不力玩家受 不了吧,其实这也有解决的方法 只要先暂停 游戏再取消使能使杂音消失了。

#### 连打攻击

正常情况下我们只要对BOSS进行一次攻击就会使BOSS进入无敌状态,此时不论我们再怎么攻击都不会造成伤害。其实在本作中有一种能对BOSS造成连打的方法。首先使用特殊武器攻击BOSS,在BOSS进入无敌状态的时候马上按"选择键",此时BOSS的无敌状态会马上消失,如果使用高连击的特殊武器,即使是最终BOSS也只用几下就能放倒,可以说本技巧是严重破坏游戏平衡性的一个秘枝

olombooken

## Rockman2 成利博士之谜

規制 | 1006年12月24日 全価 | 1006日元



#### 落吓速度改变

在?代中很多关卡都有长距离下落的地形。而在本作的下落过程中,会随着时间推移、洛克人的

下落速度也越来越快, 这样很容易造成一些

"惨岛"的发生。此时只要连续按两次START键就能让速度变成初始状态。

# Rockman3 成利博士的末日

#### 画面变愕

本作不少关卡和BOSS都有高速移动、跳来跳去的相当烦人。而所谓上有政策下有对策。玩家们也研究出一君使幽面变慢的秘技。只要按住?P手柄的上,面面就会变慢,此时尽情地折磨那些烦人的。JOSS吧

#### 「高跳」

本作最让人抓狂的不是BOSS和即死地形,而是那些必须要弄准距离才能通过的坑道。但只要玩家利用此秘技就能轻松通过这些地形。 首先按住2P手柄的右键,此时起跌就会发现各党人会跳得相当高,并自即便是不小心碰到针刺等即死地形也不会变成"光环"。

# Rockman7

東書館。1906年3月24日 東後 1900日元

#### 洛克人

洛克人的助予技为皮或拳、缩人,,B可使用, 攻击力相当高。

#### 格斗模式

主败最终BOSS后、在结局动画里会有一段数字密码(1415-5585-7823-6251),只要玩家输入此密码开始游戏、就能以全物品拥有的状态开始游戏,但按住L+A再进入游戏的话会进入格斗模式,没尝试过的玩家,快来试试这种新的游戏方式吧

#### 弗尔特

升龙拳的使用方式比较麻烦,但比起洛克人的波动拳,威力有不小的提升,使用方法为在空

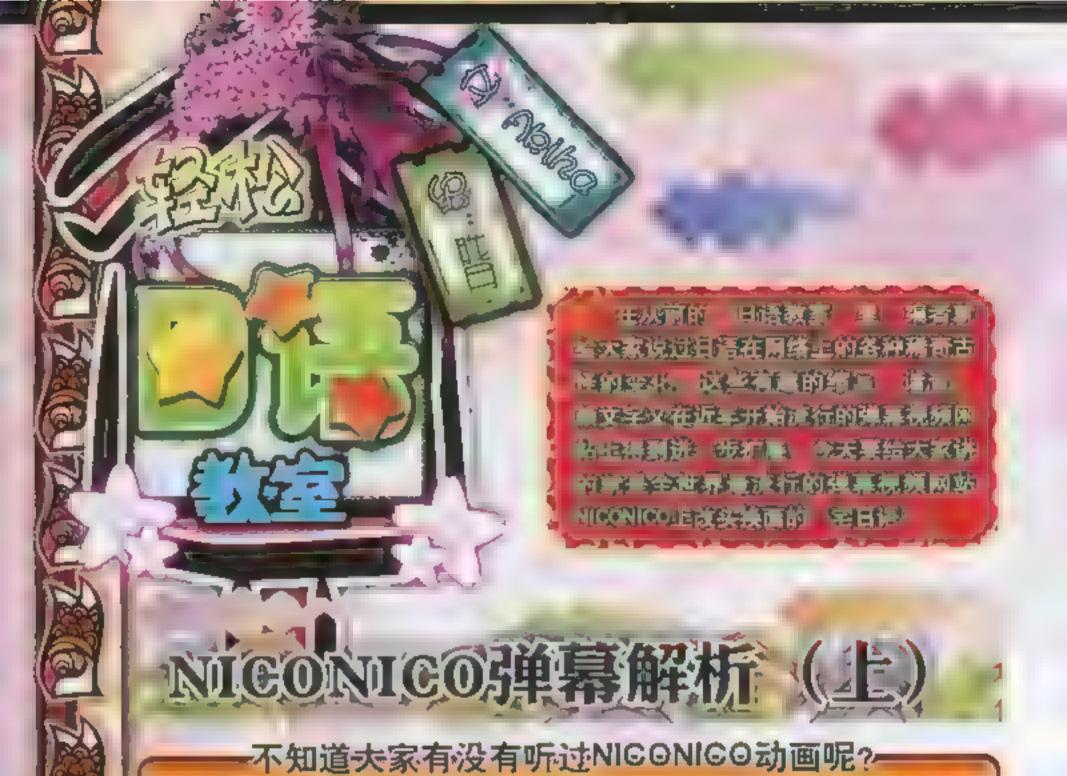


6 2 : 3 }

The second secon

2 Capcom公开记录 各五人 新车文宝由开家设计

TATE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLU



是当市日本最流行的在线规频站,可以总是所有ACO发好者的明圣之地。不过相对于一般在线观频来说、NCONICO独有的"弹馬"系统可以说是最成功的吸引要素。该系统支持在播放的规模中实时添加评论,使得观看者有很强的代人感,俨然就是小型版聊。国内知名ACO视频网站ACFUN,其实就是潜鉴了NICONICO的运作模式。

了。因为一些2CH网络用语的存在,即使是懂得日文的重复。也也学会看得一头雾水。本次就由我来给大家解析一下出现率相对较高的特殊用语弹导。让大家能在观看时正确理解评论中隐藏的笑点。 另由于转13情结作崇,采用50音图解析法——虽

不过既然是日文网站,所有的弹幕自然都是日文

另由于装13情结作祟,采用50音图影析法 — 虽 然很想这么说。不过受限于教室的满幅,只能每行解 析3个,欢迎大家拍砖。

#### あ行

My strom resample)

电实这是一个用户的·D、在NICONICO 动画中演唱了大量歌曲的知名进性大叔声歌手。不过真正使其名扬天下的,还是因为此 放将早安少女组的久住小春的知名单曲(、 ラライカ)(bararal ka) 岩替探歌词

蘇唱为知名动身角色(大 雾、)阿部高和的角色印象曲(やらないか)(ya ra na i ka),使其作为 阿部高和同人倒用CV在 NICONICO取得了不可动摇 的人气及叔音地位。大家 可以轻易在"产星群"。又 个标签里找到区位大级。

PS; 关于阿图高和冥 ,未免有伤风化故不作



遊明 无所事事者请干万不要胡乱检察。以免产生不 通信式。重复,这不是开玩笑

mortalia inter augpuentestile

意为"或面上传者"。原句的出处是20H。有些 做人在不切操输入法时直接以假名拼写,结果JP就变成了50 这个句子最近也逐渐出现在ACFUN了, 算是比较有趣的船架品。

(亿千万一(时 wa wthrate/theopekussensman)得

初代弹簧的代名词。原句的出处是由高人将(洛克人?)的最终BOSS战前LX关卡第二关的BOM重制后填泻,成为风靡一时的网络流行歌曲。而"亿千万"则是其中高潮部分最令人投入的歌词。无数群情等昂的视听者一到此处便脱口而出"亿千万"。这至将整个视频画面完全覆盖并引起拖慢卡里。第一本曲的名称为(思い出体亿千万),向一专生了过程已交易击发好者强力推荐

(ktkre-

絶対的英名其妙! 絶対的不知所云! ktkr这几个 字母, 竟然是"きたこれ (kl ta ko re)" 的獨写

" & た こ れ"的 想思 直 译就 是"这个来啦 )"。 多 是用在打开动画起就一直 期待的 场面或人物 等终于出现 的时候, 表现视听者们按耐不住的喜悦之情。

#### 

英空气般的要子? NOI 这是NICO 使用知名特产的 语音弹幕。实际上这个词想表达的意思是相简发音的 "空气凉め",用的是"烫む"的命令形态。翻译过来就是:"拜托给我注意点气氛-- ·--"

#### 祝明の関い美でか こつから会Ko amexhouwawna)

当意想不到的情况发生时,特·别·是·这些畅况是人为的制造出采的时候,就会有视听者们发出这一评论。多数出现在改造版《马里奥》PLAY过程中。

特·劍·是·顶到隐 就砖块而死去的时候

原出处是横山光 豚的曼甸 " 園志" 中的行引 "待て あ かてるる これは



和明の說た" (ma te、a wa to ru na、ko ro ha kou mai no wa na da. 原句意为"等等,别冲动。这是孔明布下的陷阱"。被2CH的闲得发情的人们所征用,并逐渐流传开来。

さ行

#### 阿最終鬼畜sige in the property of the same of

当某种东西的程度已经到了不可思议的地步的 时候,通常会用上这个词汇。比如:"最终鬼畜钢琴",指的就是弹得令人不敢相信的那种……当然极少数时候也当作反语用。

正常向:《您首领锋》的最终就。"JS的名称 最终鬼畜兵器黄荒。怒首领锋这群战本来可是 以变态的难度和华前的弹舞出名的

(东方) 粉丝向: 东方红魔乡(XBOSS) 美二泉 ル助主動曲 (UNオ エンは彼女なのか) 経 立 次制 作后重制为 (最終鬼畜妹フランド ル・S)。 \*(东 方) 系列\*也是以变态的难度和华丽的弹暴出名的

飞机游戏容易出鬼畜 (大雾)。

#### 职头-(\* \*\*\* syo-ku-nin)-

对于某项作业已经到达情趣领域的人,标准者们就称呼其为职人。以NICO动画上来分类的话:

弹兼职人:将评论以非常艺术的方式展现出来。 或者是一次放出大量弹幕的人。(当然狠别屏是不一样的)

字梯职人、负责将外语翻译为日语的人。

歌词职人 将歌曲的歌词对上时间知打上去 约人。

等等

#### 

在N CC或医中。
多数出现在(蔷薇少女)主题MAD中的造
器评论。指的是拥护
"严薇少女"中"水银",这个角色的团体。
"严慈等甚至可以个建了。



在相关动画的弹器中见到"银样"、"姬样" 之类的词汇。八成就是出自水银党之手了。

た行

"为よっと! お前!" (cho tto) o ma e) 的略称,在情节比较有趣的动画中基本随 处可见的句子,基本是用在令人焦急同时又非 常有趣的情节转折处。视听者按耐不住地吐機 了:"喂! 致烧你…… (每地)" 大概 这样的感觉吧。

#### 的中心之中。tumb

实际内容与预览图和标题完全无关的动画 破称为"钓り动画"。

当发现或由内容有异后、大部分的视听者会在前排配网的打上弹导"钓られました(tura ra na sa ta)"之类的,也就是说"咬勾了"、"被钓上来了",与国内论坛回始"标额党"。比较近似。

这种动函算是比较令人厌恶的类型。当然 如果内容本身就是为了损笑而存在并制作得比 较有新感。倒也有不少人慕名前来被钓。

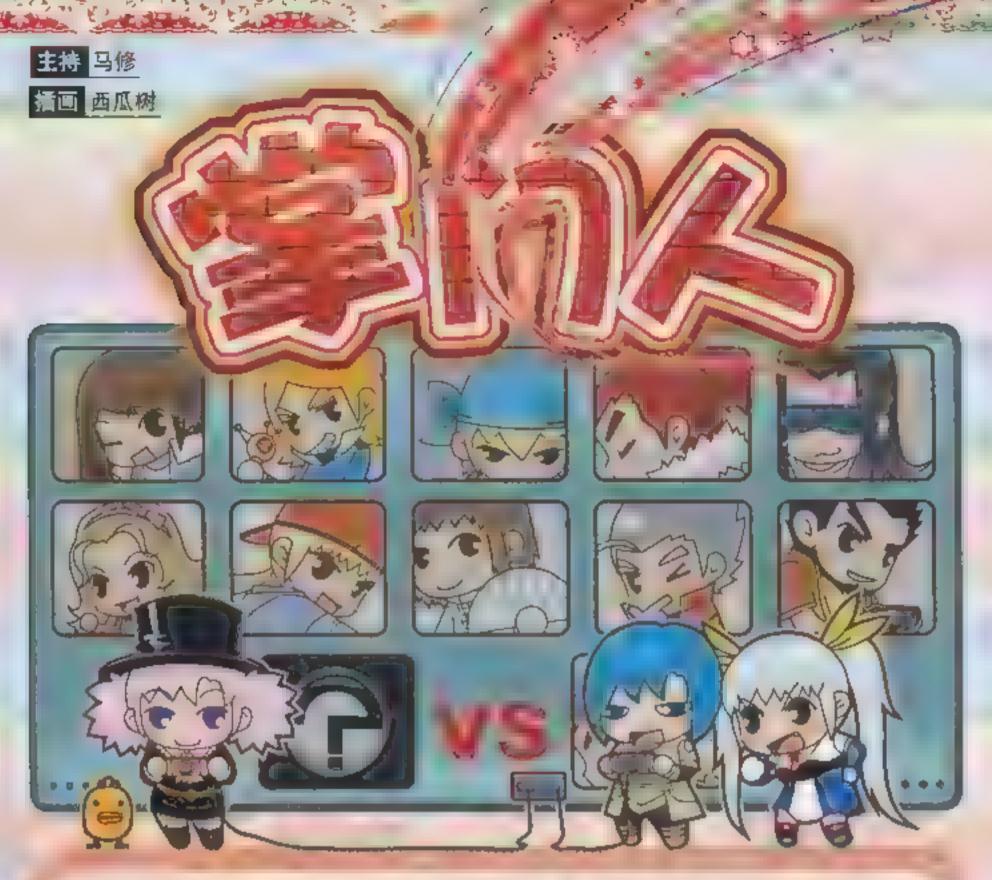
#### 东方-letale to a to a no = le

与其总是唯軍式评论、不如说这是一个系列。《东方》是由ZUN(某人的笔名ZO)所创作的弹制型STO、关卡设计、美工、音乐、人设全部一手包办、被各国《东方》爱好者亲切地称呼为"ZUN神"。因为ZUN认同三次创作。使得第方行生出的《灰作品非常丰厚、透水石、10N-00形成了《股强大的风气》甚至使人产生"现在N CO就是东方的天下了"这样的感觉。



去下 行列主要表实就来尽 但篇唱失

" 陈. 只能下得养见了。



经常有读者朋友来信问。"掌引人"投稿要怎么写,有什么格式?要写哪些内容?写修这里就回答一下,其实"掌引人"的来信不属于投稿、因为大家都是交流。既然不是投稿,那也就是什么格式标准限制了。有什么故事 有什么心事甚至和将戏无关的高兴事部洞事都可以写来,只要不是草到看不清字、小编们都会看的、而且看的绝不仅仅是无偿在"掌门人"上的这些。这里再次欢迎大家来信交流。让我们这个联系读稿的平台越做越精彩!



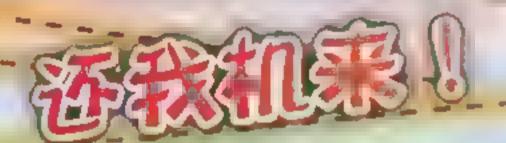
我每日,我有一个不是模型。 中S中的玩物。 给你们发。 函表上留

我每镇〈掌机王SH〉都是实两本器两张回感表,可没中过三等矣。没上这两次"掌门人",没上这两次"掌门人",没上这两次"序AQ电台",没上这两次"交流空间",寒心呀!还有,我有一个电器用的PSP模拟器、英文的。但不会用,不是模拟器一定能用,与编机能给着着不平也算给广大没中SP的玩家一个。可以的话给我一个QQ邮箱地址,我给空门发过去,最后。将"将点大家谈"栏目的问题在回函表上留个空回答吧。

呼和治特 李新

(四) 伊娃:平常心平常心,一本书、一张 回函表就足够了。

本格 目前PSP的模拟器还不完善 否则我们也早介绍给大家了。其实我们也在一直关注着呢。



、满、结线点,所是一架大选大学、标题去一等课题和,所以我不 N S放在特段里等到了学校、中华我基本不等于学校的。因为构作身 限)。结果被一个爱好了被告的一等是道,所象人还许去生能表现。 整一帕的在户台,那几乎不是一个写上的我一样不在一定在在身经 过我可靠的特别下到在我的联联中机子等合了老师。我一个理上,我 听得着全班简学的重要写了我一顿,机子也被变成了,那个打一被告 的女生还一副好学生的样子距离说什么别们还落就了对将来不好 我开始者感要不要揍她一顿了。 实在是很无奈。可千万别 实在是很无奈。可千万别 为了这个而向同学动粗 啊。现在最重要的是想办 法将机子要回来。

并第一个 不过竟然擅自 开别人的书包 这行为过 分了点。

工灰 王力

。鸣鸣鸣、小轩哥离开(掌机王SP)编辑部了,好伤心啊」以后(游戏美图类)这个栏目怎么办?谁能让它一直保持小轩哥的风格啊……(I\_I)、而且小饼哥也低调的离开了……他们还会回来么?另外打断下,中奖的概率是多少啊?是不是比别天餐(《MHP2G》的稀有累材)的概率还小?

上海波刷

的"遗志"、将美图秀这个受欢迎的栏目办好的!

字羽纹:我可以保证,抽奖的中类率……绝对比拿到一个天麟要低·····

哎! 伊娃姐姐刚来, 宇轩大哥却又走了。唉, 大喜一场之后又得大悲一场! 不过……还好"掌门人"里,姐姐了, 脚嘴姐姐、洋葱姐、伊娃姐姐, 从那时的全是爷们到现在, 太好了。对了, 还有我们的脱月姐姐呢(邪恶地笑)」

广州 宁科康

羊管 这说明女玩家越来越多了啊。

女玩家一点不比男的差 不服 气的可以和洋葱试一试FTG。

是传统玩家们认为的简单可爱,是吧, 月姐姐。

民、保护

# NOSUL-

各位小编们好啊! 我是〈掌机王 SP》的忠实读者、PSP玩了三年、最 近想买NDS了。若于不知买NOSL还是 NDO WE V

, 編1 能気です。 的。还有, 图:"。" 再次看到,每个生产 小线好

hjwy1988

3. 马修·看你的需要而定。如果你喜欢 玩的游戏需要有SLOT2端联动(如《口袋 妖怪》),那么还真得用NDSL。如果不 需要SLOT2端联动,那就买NDSi吧,不仅 屏幕大,更有新功能,而且还有专门对应 NDSi新功能的游戏。

# 觀察島特想

要当小编, 圆我儿时的琴想, 我对 (您。然而今天实到107辑《摹机王 才到两年的轩哥竟然走开了, 木禁萄 3.得我的第一本〈掌机王SP〉是67辑、

徐州 西门特

5 3 马修 说实话,对于软饼干 字轩两位同事 的离去、我也觉得很舍不得、毕竟是一起共事多 年的朋友兼同事, 然而人的志向也不是一成不变 的。这里也给想当小编的朋友们强调一下 这是 一份工作、辛苦和责任都是一直相随的、并非是 只打游戏就能拿到薪水的美差,当然,待遇和荣 誉也都是有的,更重要的,是有一群志同道合的 朋友和一个融合的交流游戏的氛围。在现有的志 向改变之前,为其努力肯定不是坏事。

> 字 美 華葱 还以为你朋友把他们的机器 借给你了…

伊娃: 这种共患难有点先语。





## **完蛋与地质的冠**語

被骗人 李行

四马修·看到这封信的时候 我在想对于一个如李行同学般较真的读者来说。这真是悲剧 然而在我用了10分钟翻了106、107、108辑的16、106及160页并仔细寻找后,终于悲哀地发现 被骗的是我……

课本里收录的词汇已经够用了,当然多读书多积累更好。 不过词汇也好 成语也好,都是服务于内容的……

一说到这个话题,马 等就死了如头,而且忽然会远 得一本止绘。

## 可核的小))

我的了中真可怜鸡,才好了不多一年就要个了天灾。话说我和弟弟去河边玩,那小子竟然揣着我的PSP去逗小母了。不一会就听咕咚一声,我弟弟手快,迅速捞起小P。然后又吹水又控沙子。可是最终还是……555,活过来了!

吉林 土豆

马修: 不错,竟然救过来了·····看前面真替你捏了一把汗呢。



产业 不是"天灾 明明是"人祸 嘛。

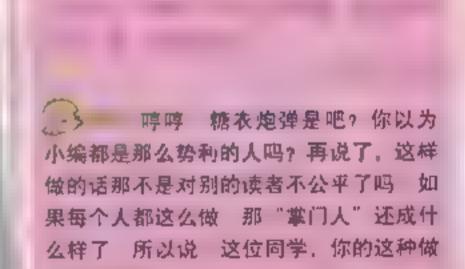




我写下这张回函表是3月28日,不知道小编们什么时候能收到呢?今天是全世界关灯一小时的重要日子。不知道全世界有多少人会做这件事。今天我在8:30~9:30的时候关了一小时灯在床上玩NOSL,特别有感觉

广州 黄油伦

少羽纹·没睡着么,最近我关灯上床玩游戏必定20分钟内见周公去,寒……







法是不对的。



《草机王》读者服务部有以下书刊可供邮购 《草机王SP》第15辑 第17辑 第19 22 27 31辑,以上每辑定价为12 00元。《掌机王SP》第40~43辑 第61~65 67辑、第73 75 77、80 82 84 87~90辑定价 8 8元。《草机王SP》第96~99、101、102 104~109辑定价 9 8元。《草机王SP》第103辑定价 14 8元。《NDS专辑VOL 2》 定价 25元。《NDS专辑VOL 3》 定价 28元。《口袋玩家》第10~17辑 定价 16元。《PSP专辑VOL 3》 定价 25元。《PSP专辑VOL 5》、《PSP专辑VOL 6》 定价 28元。《NDS宝典》 《NDS宝典》 《NDS宝典》 定价28 00元。《PSP宝典2》 定价28 00元。《怪物猎人狩猎志VOL 4》 定价12 00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址。兰州市邮政局东尚F号信籍 《掌机王》诸者服务部(枚) 邮编。730020。请大家写清自己所要购买的明号和数量,地址要详细。字迹要工整,并最好留下自己的联系电话 对诊购事证证证证 图过一个月仍未投送到。请及时与杂志社用电话或Emank联系。电话:393) - 4867306,Etasit:pgkinge/483.het。



为什么高宏飞上了"索门人" 我却没上!是我介绍他《常机王》 的:太不公平了……

广东 齐排字 为什么二强当了老敌我和没 **ポムキ子** 

我对上"拿门人"绝望了。结 "果上了,我对上"交流空间"绝望 了, 结果上了, 为什么我对中大奖 绝望了, 我又没中呢?

广西 蓋方部 **我明显。前期这气消耗太大** 

> 字轩走了,我们都失去了别班…… 长沙 单眼皮

ger got the got 出自《我的图长我的图》

为什么字轩也离开了呢?两个 人在同一时刻走让我很要不了啊。 米格这下孤独死了……

北京 前之道

美子的孩子大家留下和农美好的司 图 某些,按确实动力于是哪一些 亿,相信教博于和字轩两任同学也会很 是不包括我,哈哈。惟使点评下 平

软饼干和字轩兄、一路走好! (默

北京 气体松

1. 气天来。全国各地决者的特开展 垢怀悱轩" 配念法动

看到宇轩的直别语后,我落泪了 当! 是我告诉他开决签告的! 太 忽然间我想到了扎克斯,看到扎克斯的 离去,我也落泪了,我会永远怀念字轩 才能碰一碰,还有70天啊!坚将…… 和扎克斯的

> 封并 叶海 **医** 大家被心 二 经这没有抗危新那样

能往《拿机游戏综合发售表》里加 上一些货币的汇率信息吗? 不然算售价 有了吧? 太麻烦啦。

**1978** 现在这个时节汇单一是一定,市时 复动还限大 - 两直在圆沟, 也免不了 明日 百日

又有新小编加入了。这样一来就有毛 位MM小编了。相信这会给众编带来不小的 幼力吧。俗话说 男女搭配、干活不贯、

安棚 平治

冶阅学长得蛮精神的

没要机前口口声声说支持者任 要买小N。结果却不是……人啊。有 时就是这么矛盾!

新田RS

南京 四

· 自 · 喜欢、获得高兴就好。不 公文构是于主机立场阵管这些

NDS被爸妈没收了,只有大假时

**201** 大道理就不讲了,现爸妈说 点好话,争取在五十一长假电爽上

PSP版《鬼泣》出了吗?这个该

广州小肥

**建** 4.没有

还有60天,我就要赶赴象牙塔 战场」这注定是一场恶战,不是我 死. 就是我亡……唉

常州 水龙岭 走上的那已过去。在"束牙塔 大战"放刺下的日子里行行势力吧





聊聊模型的活题。

**最早接触模型的时候还很小。和老爸经常** 路过市里一个还算有规模的模型店、虽然对里 直卖的那些战机、坦克和舰船 无所知,但是 还是对这些比较感兴趣。后来某次老爸买了 一盒 16的模型给我,把我高兴得跟什么似 的。趁着放假想把它做好,结果手笨出了点意 外: 我把半瓶类似502性质的胶水, 西到了飞机 翅膀上,结果这机翼上最后既有胶水的覆迹。 又有我慌忙中去擦留下的痕迹。反正是完全不 能看了。不过就算是这样,我到最后还是坚持 着把它最后做完了。虽然样子难看的很、但是

竟是咱第一次做的结果啊。 开始接触机器人相关的模型是上大 学之后的事情了, 某次在学校附近 的农贸市场里发现了 个小小 的玩具店有卖翻版的高达模

型,价钱自然是非常便宜, 只要10決钱就能买到一盒 HG档次的。虽然学生时 代钱包紧张 但偶尔也会 去买上一盒回来玩玩。不

过这些模型毕竟是翻版,

最近某天有空去逛,顺手买了两个小模型! 些板件的质量可是相当的差,不对称、插不 回来。诸位可能也发现了,我在万花筒栏目里「进去都是小问题,有些作连形状都没铸出来就 所介绍的大多都是模型相关的信息, 这和平时 让人很难办了。印象非常深的是当时买的一台 比较喜欢关注这些玩意也很有关系, 今天就来 1. 古左肩上圆圆的肩甲整个是坏掉的, 但是没 有肩甲又特别难看,后来不知怎么的突发奇想 用了半个小核桃壳套在了它肩膀上, 虽然看起 来後滑稽、但至り也是聊胜于无吧。

> 后来在I作了之后,模型这个爱好也没丢 下。虽然开始买正版的Janoa 模型,不过这 时还是以最便宜的30战士(也就是大头版) 为主,毕竟动辄几百块的MG模型实在太贵, 很难消费得起啊。话说模型这东西真是个坑. 想作出好的效果,就得下血本下功夫去搞,什 么平口钼、砂纸、凊先剂、勾线笔、喷枪全都 得用上,且不说要花多少时间,光是这投贪咱 口袋里的银子就不够啊。所以到目前为止,

笔者还停留在紫细之后勾个线完事

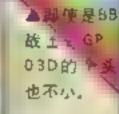
的阶段,那些高端技巧就

不涉足了。至于传说中 最强的PG级模型,看 看兜里的银子和自 己的笨手后还是决 定, 这玩意还是留 给别人去完成吧, 咱就不糟蹋好东西 了(泪)。

> ▼"佤钱的都交出来。" "老兄你一脸主角相就不要 出来搞打劫了。赶紧拍你的 动画去吧,



▲ "鲜却的机体都是锋物吗 配和我这样的主角斗!"







## 中奖書名单公布



乌鲁木齐市 准圣奇 邓维尔 邓维尔 吕林市 吕伟立 深圳市 医学旗 炸沙市



# 北通 第 加周边)

西安市 贺一鑫 上海市 季向然 三河市 王清鹤 成都市 薛鹏 安顺市 严浩

银川市 袁书婷

WZDS#####

#### 《美利亚SP》第107年 DVD问答—中美名单

Vol. 107 有奖问答答案· B



本本,建设是在不明和提问。 第打电话至 0031—4007603 東发 上外,建设是在不明和提问。 第打电话至 0031—4007603 東发 上外,其中心心心的心心。 2000



#### 愚人节、你被"骗"了吗?

"愚人节"虽然不是法定节日 但大家普遍对这天 的假消息报着玩笑的心态一笑置之 而各种出于玩乐

目的的假消息也在这一天层出不穷。如今愚人节已经过去好几天 很多消息是真是假也有了答案 本辑我们就 来聊聊 愚人节、你被"骗"了吗?

我没被骗到 全都见切了。

被声放的水产量

我都必闪了。

那天我根本就不在。

est Su

11 - 4 3

一般都是我骗人的啊 不会给人 骗我的。

世上有两种人 一种是骗人的 另 一种是被骗的 你说我属于哪一种人?

他皇 个木

那啥 干了件挫事 把老师玩了 估计最近不好过了。

4 (J &

愚人节要警惕是对的,但太疑神 疑鬼了也误事 比如我就连真的 《Fami通》新作情报也一棍子打死了。

A bet waite

我们这边没有愚人节的气氛。

947 8 x+ +

1是 日本原 40

披游戏网站的假消息骗了 亏我 还当真了。

我寝室里 可怜的孩子被女生 市 我竟然信以为真。

骗了 说有事找他 结果跑过去傻等

了 10 分钟……

henchao45 1 日,更别提过不过了。一个人惬意!

被许多华丽的CG骗了买游戏 却 发现游戏素质不是想象中的那样 所 以我现在淡定 先看测评再买游戏。

税似有人想骗我 结果无意间全 部见切。

本着我不下地狱准下地狱的大 无畏牺牲精神 我被骗了……假新 作情报恨死你」

天家後梦

t jr 1 }

y 0/50 1

1 2 W W

一般来说 如果是假消息或假新 闻是不会有第二篇第三篇的,所以 有些不太好分凊真假的新闻只需要 等待上一段时间就可以分清楚了。

我们全班60人被那年过半百的 美术老师骗了……

唉,被骗到了。《DO IX》提前上

不放假的节日在我眼里都不是节

Wuya 67845 3

愚人节? 呀 我都忘了……

寿妙太崩

17, 10

MSSANS

所谓的骗只是人与人之间的交 流方式之一 只要有一颗宽容的心。 其实天天都是愚人节。

本来以为会是有趣的一天 结果 周围人都无视这节日了。

Being Light ier

一时失误吃了抹牙膏的饼

话说众小编被骗纪录是什么?

· Sections.

waxbon a

患人节前后几天神经绷得都很 紧 但还是被骗进一个点 20 多下才 能关掉的网页。

马孙



#### 109 辑热点话题之 PSP 版《鬼泣》停止开发



《鬼泣》是 Capcom 旗下的 ACT 大作之一,而早在 PSP 发售之初,Capcom 的著名游戏制作人田中刚便正式公布了PSP版《鬼泣》,并强调不是移植作品。— 转眼,4年多过去了,不久前,Capcom 官厮的开发作品中不见了 PSP 版《鬼泣》 历经4年多的PSP《鬼泣》 开发计划终止:本罐,我们就PSP版《鬼泣》停 止开发来展开讨论。

参与方式:请登陆levelup论结(http://bbs.levalup.cn)。在2009年4月23日 发布在PSP 讨论区和 NDS 海纶区置顶的海沧安贴中复表悠的警法。



A位读者開友们大家好。欢迎收听FAQ电台。本次我们将要解决。"PSP图件升级"。
"NDS使录卡金手指氧化"。 "GBA键位模坏"。的技术性问题以及游戏方面的各种是难杂集

OK、FAQ: Let's Begin

《 火格 首先让我们来看一则来自读者 "MR.5" 的问题 他说自己的PSP由于版本过 低 无法玩许多新游戏,但升级后又怕自己呕 心沥血打出来的完美游戏记录就此化为泡影。 更重要的是、店头升级是要花钱的 自己一个 穷学生花不起,而上网下载升级,又怕风险太 大 万一落个赔了夫人又折兵的 还不如老老 实实打自己的游戏。其实只要核等我生相美文 夢中介如的升級主等进行升級智是不会出代司 趣的 而关于存档 人舌事抗等级方法后 可 以把存档备份在申贴上 构玩再通过地壳中也 工具降级到旧版本就可以避难进行游戏了 哎 老黑使用存档解案 加密工具自己对存档进行 升級。如果实在升级机器设有把握 而且又令 有银子花给电玩店 更好的一个办法就是参加 作升级 \P的

新插上点点 如果反复接插多次仍然无去识别 可以将跨季中取出后对着金手指部分吹气 吃气后里面的水类气附着在金手指上可以加强导电 点燃 如果是主机进灰 也可以对着卡槽收敛气 之后再插入烧录卡或进行游戏 计重量不是解决了呢?

"我GBA的R键坏了,有何办法修复? 毕竟有时玩游戏需要有B键呢! 拜托! 小編! GBA的问题也要登啊! (TT) "只有一个解决方法——拆开 先表看导电驳皮有没有损坏 坏了的话就去 跨发 医线个胶皮 应该用不了多少线 胶皮 可题 "话?不管有没有灰 先把导电驳皮和导电金管等好处增增 需要主意的是 GBA外壳的螺丝等短头增增 需要主意的是 GBA外壳的螺丝等医用Y之口的螺丝刀才能打开 般的商场和单数连都有卖 其实GBA的拆式还是很简单的只要不是主极之题 自己都可以动手解决。



南京的王農风读者来信询问

《橫



行 覇 道 庚人街战 争》里的 赛车游戏 中电脑 操作的赛 车在比赛 刚开始的

时候能一下就以很快的速度窜出去。而我的车 总要慢慢启动,这里有什么秘诀吗?另外,哪 种车比较适合去跑这些比赛呢? 赛车印启动 其实是有一个。技巧的一在比赛开始间面的点 利的时候。玩家可以同时接住Y 虚和6 遗不放 这时涨车尾部会冒田黑烟 袭读利结束尼私开》 键 赛车就会以很快的速度启动 玩家可以主 意到这时赛车走过的轨迹会带有人星 这人皇 在平时可以烧到路人的 说到赛车的话 令人 比较推荐SABRE GT这辆车 速度形像挂性影相 五好 在路上也算量比较量见

5 4 5 4 5 4 5 4 5 - 3名冬 来自湖南玩家王欣的问题 好,我想问一个关于《魔界战记2 携带版》的 问题。据说暨天使フロン可以成为同伴、可以 告诉我她的具体加入方法吗?" 首先记 "要进 入第12话且游戏的总时间起过40小时。这样暗 唧议会中就会出现成题 别魔界、魔王、战 たい 攻距 師 通过后玩家会男 ディール和 プロ、这两人战斗 获胜后プロ、加入队伍



乌冬·接下来是南通农原读者的疑问 《梦想灯笼》到底有没有配音,是不是因为 ISO的问题无法听到? 另外两首主题歌是不是也 是假的?游戏里根本听不到。" 单数弧的 梦 想灯笼,没有配音 只有特典DRAMA和符告 片有 这点确实很不简直 两首主则耐可以师 到 前提是要打出各多和舞的责法局 前者对 

1 - 4+ 1 - 8 + 1 - 8 + 1 - 8 + 1 - 8 + 1 - 8 + 1 -王再临》时遇到了问题: "游戏中有那么多武 器属性,我该选择什么比较好?"一般来说 炎 水 雷 昭 新这五种基本属性中 石 面两个属性皇每个武将并指罪装备的 文的 7、概要也就各位将及俞快!

作用是省予故人排號伤害 是否装备可看个人 责好 办和言的相性极高 推荐 起装备 极 意 旋风 梅速的作用也比较大 不过注意旋 风并不是任何武将都适合装备的 有些武将装 备以后技能的效果并不明显。商水可以说是废 不要用來良弗属性槽子。





**河**羽纹、广州 M M 小柔来信中问道

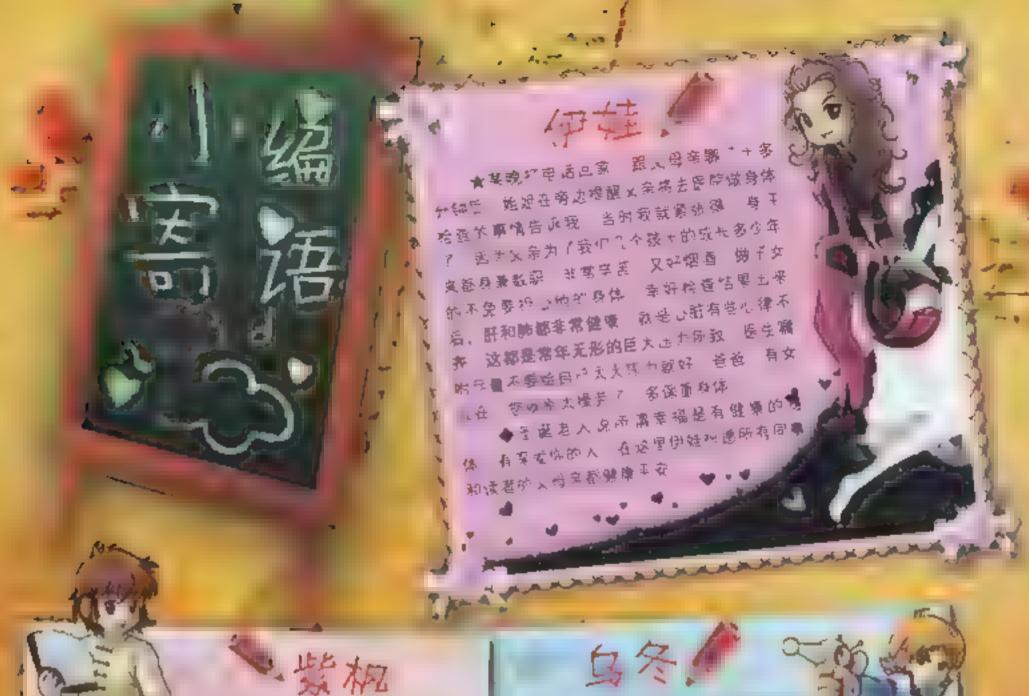
"之前从来没有玩 过一《小小宠物 店》系列'的游 戏,看了上辑的游 戏介绍后我便产生 了极大的兴趣,游 戏真的很有意思, 画面非常干净!但 是我玩来玩去也就 只有最开始的那几 个小宠物,没有看





见有新加入的宠物呀,请问新的宠物是要去哪 里领养吗? " 看来这位意图并没有太仔烟看初 期的教学。提下"罗一每占游戏到了一定进度的 时候系统即会提了有新的废物需领养 这时你 可以前往中图Pets Paza 地图上方的几种建筑 如中名力Medw Markel的就是废物领养中心。此 时只用花费 定数额的金钱就可以领养了。

在一起的时间总是很短暂的、FAQ电台播 8到广告人。各位玩家朋友们,我们下斜再见



◆这就是一狗屁

早人述。 ポーティ 門青春保険 助走片 自身臨情 相当好響 內容 非常情報。 于角生 + 54确实 遊点权 剪 有着 增于气力检查。比 我 いる矿所譲 書客偶像 1 存続工 暖出喉 维显传系统 拿黑蠢的人真

在集司机所有 教像千知者这个世 股,还有期以无个你生员 野雌小蛙 都不会了惯的车 (h) (

耶穌基督明,如来佛祖啊 上辛啊 青点尊敬 安拉啊 上天各个部门的管理人动 加重现在的 靴羊等 语里使用了如此 低价포书 舒振酮 移道才疏学支 妻 存在校系到 今白成的司亦原至容这些 新世代者存在榜 主韓假体 軍人部 (遂亦华部北區調節生以及100年年 "精彩大作"了。呃 对不起 我再去吐矣 朱

◆4所作斯楊介布两个層は较上乎我 西京公 梦 今世都有职练》 本年列亡 迁徙的 中的 作者 作為 , 為 得 粉 (各位 翻野《主题 群五次是了水甾烯 的《铜 格》放在张不正 希望与助于 华侨政安 物式地数点

第二个知道《好音》 这个大疑是 4月新譽堂的黨马 故事的构成非常简

单 讲述几个中学生为了组成自己的 牙肉干力物治(学协应物率(例) 有是但是 朱键在于 心故瞩目:略 《伯是四位竹格各种华MM 片不虫 《阿 尼"制作 动画人设由福口悠纪子》与 这些要常不由身 让人联想到了2007年那都红得发紫的动画。好像早期,1年2

★最近肚子里怀着小宝宝的表起回。到了家师 去杭杨後人 陪姐姐亚街买车看 再到一起 想山吃饭 两天的休息日一下子安排温素再 的 不过估计等宝宝生出来 我这当意想的

公总起募第 就。得,时候剪领都要给外甥在 就更要忙活一番了 正月十五季灯笼 房子里一群孩子们总是北海的灯 笼大 他的灯笼更好看 不过现在要切错任灯美部

变成电灯笼了 玩起来乐趣被了不少福 ◆最近看了一部四《超速诗词》的片子 上人不免需要

生活在娱乐團的團民不全飞流 節舌傷惡叫一个暴興 不正 片子风格相当诙谐搞笑 推荐给大家

莫归罪几个 华间学鹏 得证其我里海学王在四年 **非特国自然不能(於蓝 畅纳** 十五 白菜店司学生香銀一女 生表色 四种的 四草则是对 方验生产题目 虽然四叶或 者也一共非不祥在 但我其在 根重要产品 黄芩还会真的有 人表出 地具线这些个被上继 世界和电台是攻得神平其和的 虚字东西 支充他们太不切实 秦还是我太强求我、

◆類只可爱的瓦伊對了

底 55

◆感觉《英雄》也开始 发星 现在每次基番有者就有建造 相比之前。" 子每集都有 个高朝 外后结尾的 个题 多的增展 现在实在是平身组织 前 第 奉有者的强的主義 人物多开名布 駭 路南斯 赤现在剧情是越来越是到了 红 疑导衛星不是因为強子越鏈越大有点方子 驾驭了 只希望不要像《超级》 那样事件 个晚开不保

◆山前で与路岩準を乗るを 報着や 医毛不收镜线的 经在起采购入取了 密光 学年之尼成新中华名即与新广真有不 花曲

自脚车蘇中都平 有頭在跨天老道上面 我旁边一个黑在连接班车开上了领房厅的企业 把个工工 的座槽和车机划像 / ^ 稀平如 述如字形上、人。

◆物人建造公司 敬承产在 "不有許各的支援而是 超对干化 助学与外京等 三百经合了古典 ●追 、解 农苗图名名味味?交响 另在除今特殊中世代母海軍 在學 機管果先生旅務釋一可支養更下籍

◆な切れば人子を分表物品で 以 比如我写这小编寄语的。 \*

新闻就报道了三起被打伤事件。一个是保安维护工[ 3 章 据人心。 个是 多为化装饰不识哪些破坏规则作成员 本阳酸八氢商,进一座院 进行人类外的 对主义主义 也被砖头拍伤 ……而且类似的事情每天看有好 " 》 对 意。 今人不在治部再提供付職品徵提行是古間各項分

◆又般人におわいい 为什么モノ特殊者では、歌知将至 开布 B 更 蒙縣 " 字 2 红在新华和班人安徽 2 名 9 阿東東京与教修

★上京見す以前宿舎部房本 久又被从在邮车 保护房室验信 ? 10. 我才作送去两个母敬爱流览蒙 践 上京的名字 中国是成功在全面 用钱而必有积实十重控 废东外在腹内 我知道这样好你查找了不使 我会接跟合同所的。如此个 略豐 On My Jod 她这 穿著主教好些 製力

★《MHFO》5 0大更新的内容让人異意 专则人 的热气速任务创意不错 而符入许学额外技能对错人杀 伤力病点。新怪物吞龙实力很弱 エ 点面で 前生 27年

作的武器却非常有

"本性" 看看右面的 斩陈围后相 信你就能理 崖这其中的 原由



■4月「日回家打开PS3 进入PC高店 后表證都是《FFVII》的画面 才知道PS商 古中放土了《F5·(n)》的官方模拟器 虽然 介格比一般创有PS模拟游戏的600日元要 据上午多 但还是毫不犹豫地买了下来 《中心》 月底的《Persons》 下目中旬 的《梦幻等》》 再加上正在重温的《妖 穩放工》和《荒野兵器》為4,器 最近一 两、日我仿佛又回到。 (多年前那个最正

含己建立了海戏年代 那个年代产生过无数值引投标念的游 弢 作看看成在内海政发生表 鵌 复制或重制的游戏处数却 经海绵技术的心磁、趣的消费 经游戏变产 还是联基了

大学的 作記表最正統城 及法艺 公司就 连接 的 1 海下牙原生 药

在了新婚女 中部了及

一种 人名罗丁以及多尔斯内外任治 生分子 彩度不整柳岛 不过他! 中有日鄉 森物·不課 衛士 製牌 敬奉 杨角 極泉 舞曲 甚至还有各种应该的格的音 乐雅》以《《石时一首歌樂就作仁初各种 萨克 之一年 東京北京自然、可由分解

文献: " \* , 红版 附书 简《M , suve) 12 1 8 10



★4和 多米视子所有人扩势使句 这几大量至极》 反补 题《据像集的录集 编人还需要被写了。 5 要が後 下標式 我也可以做到骗人不 低歌 来《井吧

★签表了。新病品毅然失定 (铁铁) 海中文版句

★ 培生 A、年 占以处 从在把連有人意興館 馬地的人必然很 天节地山作柳头假起 馬通 条装的冷毛 11.2年 但如今 夸观者只云东燕讥消地 看在版人艺术了 看着你 の

★ 三角有 新 新花形 世出 瓊 许多中指。 表情学知事状 这些《校馬·AAAAA》片原文語 工具里是女孩子表情

食工銀矿長原甲三菱提到 白, 家产山平了家福港大艺教机 戶 超氧素有两角《苍霞戏》 最下云火中中龙安云京 结果实 及云的矿工的计战员数礼的问题 有 弦 其中一台的攻击伤害也 九下常 机扩传成了半天对方研





生活中的每一个瞬间都是值得纪 会的, 你想和大家分享你生活中精彩 的瞬间吗? 你可以将它拍摄下来, 和 个人资料一并用Emain发至 peking。1263 net 或者来信"世州市邮 政局东南! 号信稿《掌机王》 读者服务部 (收)"、等到你 在交流空间栏目中建脸时, 所有的读者都能看到那个与 众不同的你!

李澍

昵称: 小當

性别。男 —— 年龄-15

拥有掌机 无

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《恶魔城》

地址。云南省昆明市五华区瓦仓庄 33 号六单元 501

邮编 650032 QQ 825468445

电话 0871-3621098

想说的话,祝《冀机王SP》越办越好。



姚蔼家 昵称:草萄

性别 女 年齢 12

拥有冀机 PSP

喜欢的游戏 《乐克乐克》《啪嗒眺》

地址,广东省广州市越秀区东湖西路 18 号 803 房

邮编: 510100 QQ 865716718

Ema yaba a2006@hotmail.com 电话 865716718

想说的话 喜欢玩休闲游戏的玩家请加我吧 我等 着你们哦。

李恒化 电影 fy

性別 男 年龄 21

拥有掌机、GBA SP NOSL PSP

喜欢的游戏。全部

地址 广东省广州市海珠区万寿路 69 号 403

邮编, 510000 00; 327185741

Email fly327185741@163 com 电话 13422294926 Email 768527611@qq com 电话 15859861482

想说的话 动漫游戏同好!

于振英 昵称 每東頭

性别 男 年龄 15

拥有掌机 NDS

喜欢的游戏 《口袋妖怪》,《牧场物语》

地址 黑龙江省哈尔滨市香坊区民航路 30-4 号

邮编 150036

QQ 380451035

Email: 380451035@sogou.com

想说的话 志同道合的来找偶吧。

王丁

PP 가 숙기 주

性别 男 年龄 16

拥有掌机 GBA SP、NOSL

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《战神》、《怪物猎人》

地址,安徽省合肥市蜀山区贵池路五十中(西区)

九年级一班

邮编 230031 QQ 853001313

申语 13739279208

想说的话,祝《掌机王SP》越办越好。

5° 10 12

BE 私 列 #

性别 男

年龄 17

拥有掌机。NDSL

喜欢的游戏。《恶魔城》

地址 福建省三明市梅列区沪明新村 15 噸 201 室

| 邮編・365000 QQ: 768527611

想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

文義之 昵称 坏胃孩

年龄 19 性别 男

拥有掌机 NDS PSP

喜欢的游戏 《怪物猎人》《恶魔诚》

地址 贵州省贵阳市南明区德芬补习学校 144 号

邮编 550000 00 513000979

电话。13017435134

痘说的性 W.《览机王SP》越办越好。

#### 王友園 即称. 赏金错人

性別 男 年龄 15

拥有掌机 GBA

喜欢的游戏《洛克人》、《重装机兵》、《牧场物谱》 地址 广东省潮州市

QQ 1042972335

想说的话 喜欢《重装机兵》的加我。

#### 郑告绣 思知 ★

性别 男 年龄 18 拥有变机 iDSL PSP

喜欢的游戏 《蹇尔达》《怪物猎人》

地址 安徽省合肥市包河区东流路 176号 4村 14 罐 204 室 1

邮编 230022 QQ 921257069

Email 921257069@gg com 申请 3446815

想说的话 有朝一日 我会拥有所有掌机和家用机。

#### 朱杏明 - - BF ZZM

性别 男 年龄 14

拥有掌机 无

喜欢的游戏 《口袋妖怪》《星之卡比》

地址 北京市海淀区核 院马神庙 14 单元 401 号

邮编 100840

电话 88025861

想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

#### I I IN

性别 男 年龄 16

拥有掌机 无

喜欢的游戏 ACT A - RPG

地址 江苏省南通市兴公镇兴腾花苑 11 楼 205 室

邮编 226371 QQ 664871413

Ema / wangzhou, e@163 com 电话 6618813

想说的话 好的游戏我玩转。

#### 14 1五

性別 男 年龄 16

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏 《战神》《怪物猎人》

地址 北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元303

邮编 100075

电话 13691274574

想说的话 期待认识更多的人。

#### 永龙

性别 男 年龄 16

拥有掌机 无

喜欢的游戏 《高达》《口袋妖怪》

地址 四川省南充市顺庆区铁欣路209号1单元6楼左边

邮编 637000 QQ 289684317

Email LCZS6977833@sian.com

想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

#### . 吴尚树 昵称:蛋

性别 男 年龄 15

拥有黨机 GBA、PSP

喜欢的游戏 《龙珠》

地址 福建省源,]市思明区文塔里3号锦龙图903室

邮编 361004 00 747531173

- 电话 0592 2915333

想说的话 希望能找个朋友一起玩。

#### 空界

性别 男 年龄 22

拥有奪机 GBA SP NDS

喜欢的游戏 太多了

地址 北京市朝阳区石佛曾西里 21 号楼 1309

电话 13811494813

想说的话 这阵子游戏玩不过来了 所以改玩模型了。

#### T M S DMC4

性别 男 年龄 16

拥有掌机 无

喜欢的游戏 《牧场物语》《传说》

地址 广东省广州市番禺区各聚新城中学高一(2)班

邮编 511431 00 471420339

想说的话 喜欢 RPG 的朋友加我 QQ。

#### 

性别 男 年龄 21

拥有掌机 GBA SP PSP

表欢的游戏 《怪物猎人》《高达》

地址 黑龙江省哈尔滨市道里区安松街74号103室

邮编 150016 00 771092660

Ema : 771092660@qq com 电话 13936523127

想说的话。祝《掌机王SP》越办越好。

#### 万清 明弥 减少父

性别 男 年龄 15

拥有窜机 GBA

喜欢的游戏 《高达》《龙珠》

地址 江苏省盐城市粤湖区盐城市沿河中路 12号

邮编 224001 QQ 598835417

电话 13921876901

想说的话 高达才是硬道理!

#### 低厂(4) 本本(許)以 学世界

性别果 年龄 13

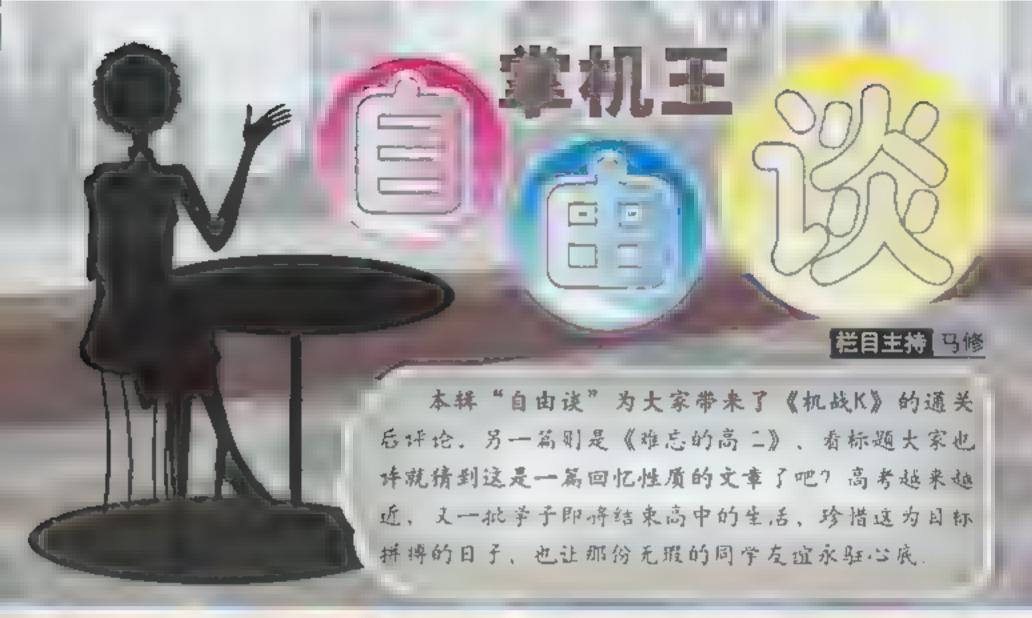
拥有堂机 GB

喜欢的游戏 《三国》、《火影忍者》

地址 浙江省杭州市上城区清河中学八年级 (6) 班

邮编 310008 ΩΩ 504246374

Line 1 〒04240374公司 com 阿括 E6063825 起说的话 还差得远呢。



# 声叹息

# (非独创35人大品(C)) 万余元后限

文古梓



了。当然,笔者始终认为,评价一款游戏的优劣不能以主观的不满为依据,于是在尝试者令内心稍微平静 之后便有了下文,算是和之前的《非诚勿状》作个呼应吧。

## 

其实笔者一直以为,讨论 款落戏素质的高低绝对不应该先入为主地以画面的好坏作为评价的重点,不过这里还是容笔者落

俗一把吧,或许在很多《机战》玩家眼中,战斗动画的表现已然成了第一标准。客观地说,本作的战斗动画表现堪称"奢侈",在其中代气力看到新量况远超过前作的忠强汇原原需如画的或态持与,更多地具备不可表

Carried Management

现形式的KO动画,以及更为炫目的光效处理。有了这些,笔者甚至连更细致的机体质感和更为优秀的比例描绘都懒得提及,无怪乎友人笑称,这次的(机战k)真该学家用机那样开头就来上一段"如果觉得眼睛不适,请注意休息"的警告文字。



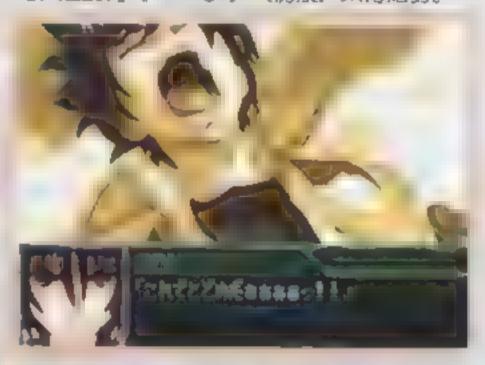
诚然,这次画面的进化是显而易见的,但不知为何,在部分机体的战斗动画处理上却很是差强人意,甚至有的远没有事作表现采得细致流畅,连掉帧现象都更为严重。经多方验证,笔者不得不做出一个很无奈的判断,本作的战斗动画显然过于两极分化了,有些作品(如〈新大空魔龙〉、〈枪与剑〉〉的表现退称完美,但也有些作品(如〈神魂合体Godannar〉)则是连最基本的流畅程度都是达到。综合之下,对于本作的战斗动画,笔者只能用"华而不实"来形容。

事实上,一进人游戏就会发现一个问题,本作的主题UGM几乎都是套用前作的。 这本应该不是个令人过于执着的问题点,但 令笔者纳闷的是,有些新的UGM效果俨然比 前作还要糟糕,例如某菌为了体现危急气氛 的曲目,怎么听都像是在上演一出闹剧,很 吵很闹甚至还很欢乐,搞得笔者真有种不明 所以的感觉。

有鉴于NDS的机能问题。咱的确不应该过分追求声音上的表现。于是乎大量音效也是完全套用前作的例子自然无法回避。当你关闭战斗动画,可以看到下屏两边的"摸牙"在有股,紧接着一堆效果音响起。这个在某些人耳中便成了"躁音"。老实说。如果把这些声音都去掉,你会觉得整个战场静得可怕,甚至完全没有一点战斗的感觉。但

有了这些声音、又要说吵闹得很,唉,有时候 玩家这种存在体真是难伺候啊。

或许有人发现,本作无论敌我方,机体 只要一移动,就都会发出特殊的声音,而且 还是根据不同机种设定了多种效果、这下子 就更吵了,不过笔者是不是该理解为这是细致 表现的一个成果呢。至于各机体的BGM处理 还是有其独到之处,如(苍穹之法芙娜)的 曲子 (Shangri La) (香格里拉) 和 (观星 者》的(星之扉)就特别美, 当然也不能忘了 提(新大空魔龙)的BOSS醫罗伊斯特的DGM 〈新世界交响曲第四乐章〉。不过令笔者百思 不得其解的是,为什么会给《机动战士高达 Seed Destiny》的飞鸟配以 (ZIPS) 作为主 题3GM。需知道,飞鸟的命运高达最后一招中 出现了好几张过去的痛苦回忆图,明明是悲伤 的基調却被配以激昂奋起的曲风, 感觉相当违 和、远没有《Vestige》(伤痕) 来得贴切。



说到"非议",除了一大堆人单纯以参战作品为由、想当然地认为"没有。C系高达就不是《机战》",又或者"对没看过的作品完全无爱"之外,遭受更多非议的则是本作的战斗系统、也就是搭档战斗系统和连续攻击系统。

搭档战斗系统,顾名思义,就是两机组队协同作战的系统,很多人会马上联想到"小队系统",可惜完全不是那么回事。本作中只有一机组队后才能享有援护系操作(即援护攻击和援护防御),而且援护系还仅限于队内,队外无法参与,更令人闹心的是二机组队的攻击目标永远只能是敌单体,万一受倒敌人的"连续攻击"时,支援机体甚至连选择回避或者防御的权力都没有,完

全等于被动挨打。惟一感觉有点好处的,是可以让地形适应优秀、移动力又好的机体为成主攻机体,然后拖着支援机体跨越许多地形障碍(要知道,本作的地图几乎就没有一马平川的,地形限制超多,对于一些不会"飞"的机体而言根本就是举步维艰)。

连续攻击系统则更加令人不爽。虽说放弃工机搭档后可以实现对敌方多单位同时攻击,可问题是和该攻击息息相关的AC等级习得条件超级苛刻,基本上大部分角色在设到五十级之前都不能把AC等级升到2级,而传说中的对。组敌人同时攻击的好事更必须要通过"吞"技能芯片来揭定。各位需要明白一点,本作的角色培养系统完全移植自《机战AP》的"技能芯片"系统,换言之没有PP点数直接学习的可能,只能靠从敌方抢来的极少量芯片维持,简单地说,要完全体现连续攻击系统的精妙和爽快,并不是一朝一夕可以做到的,俨然就一"鸡肋"系统。

还有,本作同样继承了《机战AP》的"优秀"产物"回避疲劳"系统并将其彻底"发扬光大"了一把。经验证,在《机战K》中,每成功回避 次攻击(如果是敌方援护攻击则判定为两次攻击),敌方的最终命中零会提升百分之十,以此类推,直到被打中后才让加成归零(《机战Z》中不同类型敌人的攻击是分开计算的,本作则是一视同仁》,再配合敌人高得完全不缘话的攻击伤害效果,你想玩单机突人一骑当于至少在初期而言危险系数极大。发人戏言:"高技量+反击技能完全可以让敌人摸不到就含笑而终",不过细想一下,能达到这条件的角色实在是少之又少,对装甲薄弱的真实系机体要求则更为苛刻。

系统这么一整,基本上整个过程中就很 难体会到专田贵信一直宣扬的那种"爽快" 感,除非你是个金手指或者修改流狂徒。结果 可想而知,不满声音那是不绝于耳,玩家纷纷 以泄愤的心态狂批本作,其中更有不吝粗鄙之 词的例子。一时间、"水作"、"不用心"、 "没诚意"这些还算客气的词汇,已然被用到 了极致。

其实笔者也曾和大多数人一样表现出了 近乎揭斯底里的抱怨,可当有一天真的静下心 来时,才发现了一个我们理解上的重大误区。 为什么就 定要援护系操作处处都行中为什么 就非得又能保证存活率又能复数攻击中那是因 为我们早已经先入为生地把过去那一套系统当成"真理"。当成游戏的"必要前提条件"。于是,一旦制作方给出了新的定义,并且下了多重限制条件后,玩家便怒了——这都什么跟什么啊! 殊不知,只不过是之前我们在系统变革中占尽了优势而已。没有了"想当然"作崇之后,再反观这次的系统,则发现"别有洞天"。其实。就是要求玩家在游戏过程中,要擅于判断形势,活用两种系统("撤退"指令的引入可以随时让搭档战斗系统转入连续攻击系统、只是通关后到底有多少人用过就真是个未知数了),针对实际情况合理适时地做出取舍选择,而不是像以前那样完全不经大脑,不用怎么选择,反正有利的条件都在我方,怎么玩都行。

诚然,这次的系统变革实际上并不成功,其中有许多不合理甚至缺乏人性化的地方,但大方向上这么改革却是必要的。只是笔者很怀疑,如此锐感创新的结果是否可以延续下去,或许还在众人没有深刻理解该系统用意之时就已经被否决了其存在价值也说不定。遥想起当年的〈第2次机战Alpha〉整出个"小队系统",结果遭受到的非议并不比〈机战K〉少多少,有时候,玩家的嘴真是杀伤力太大了。

## 

之所以把个人一直以来最为看重的剧情部分放在最后讲,是因为在大多数国内玩家眼中, 〈机战〉的剧情完全可有可无, 甚至于通关流程中都是快进闪过剧情对话的。当然了, 这里不讨论孰是孰非的问题, 毕竟各人有各人的喜好。不过笔者每次玩到〈机战〉新作, 更加关心的都是内里剧情的编写。就好比我一友人, 把〈机战K〉通关后, 批判得最多的也是剧情方面的失败。

纵观近年来"〈机战〉系列"的剧情编排,基本都是一个路子,引入多部参战动画作品,将各剧本的世界观进行融合,在力图展现原作动画经典场面的同时,也不忘建立彼此的连接,使得所有剧情给人一种"一体化"的感觉。在这点上,〈机战W〉做得就相当出色,不仅成功地整合了各自的世界观,更将剧本间的融合提升到了一个新的层次工,说它是可正读信息期剧本融合度最高的

-----

作品也毫不为过。有了这个前提,当笔者满心 欢雲地期待着(机战K)在島情上能再续前作 辉煌之时,本作却着实泼了笔者一身的冷水。



何解?成功的世界观整合不见了,换来 的是彻底分割开的几个世界、连整合的精力都 给直接省了, 我方就那样在 个世界中窜来窜 去,不厌其烦孜孜不倦地重复机械化运作流 程。 剧本融合呢?更是少得可怜,因为世界观 完全分割开后,每个作品间的联系少之又少, 而且还把整个剧本分割成好几块,每块独立完 成各自的剧情,松敬得毫无亮点可喜。更令人 失望的是,所有原作剧本都进行了大幅窗的压 缩删减胡改,缺乏必要的铺垫和转承,例如 (机兽创世纪)中主角路基的"少年得去"就 完全, 及了, 再例如开始时期我方还在批判(枪 与鲍)的主角为复仇而战斗的方式很不正确, 结果复仇成功后, 这帮家伙居然个个都面带笑 意地上前庆祝一番——这都什么跟什么啊。

奏数的局本更是多到令人无语、 (魔神 2》和《破邪大星弹劾凰》纯属奏数这个早在 预料之中, 可问题是连没有算入凑数领域的 (返乡战士) 以及(机兽创世纪)都落得个被 的影情还算还原得不错,也算稍微令笔者感到 没有。典型就"出娘胎便恶到底"。 那么点欣慰。《电脑战机Virtual-On Marz》

剧情处理得尤为出彩,不过那多半是因为"世 嘉"的互重即等精英人上在背后看着,制作方 才不敢乱来吧。

本来以为原创剧情应该是挺被制作 方看重的一个环节, 哪知道本作原创剧情 的表现也是几近差强人意之能事。好容易 设计出一个外星人作为主角的。米斯特应 该可以用他外来人的眼光重新审视这场涉 及宇宙的大战, 可真正谈及的要点寥寥无 几,就自寻烦恼最拿手。惟一亮点便是关 于"人类同胞面对外来侵略者的时候为什 么还能想着自相残杀? 为什么就没有能人 去阻止上层的暴走,而放任世界步入如此 混乱的局面"的相关质疑,可惜仍旧流干 表面。甚至于"外星人"这个设定完全沦

为被人吐槽揭笑的切入点: "你真的没有八只 手吗?""其实你有几个脑袋的吧?""这就 是你的本来样貌、骗人!

至于两个女搭档,安杰莉嘉和谢尔迪亚



的描写不能说不深入。毕竟安杰莉嘉在"觉 悟"背后隐藏着的悲伤和担忧,以及谢尔迪亚 在"坚强好胜"中流露出的对寂寞的恐惧和对 亲人的依靠, 在游戏中都有不少笔墨, 宣染, 不 乱搞的下场,着实令人悲由心生。幸得《新大》过还是没有能够得以升华而使之仍日不够深 空魔龙》、〈苍穹之法芙娜〉和〈枪与剑〉等《刻。反观原创系敌人这边,更是连说的必要都

其实本作中还存在着许多不尽人意之处,例如机体特殊技能中加成的数值一眼看去全是 25%,还有莫名其妙的短得可怜的武器射程,这里就不再长篇累牍。在游戏通关后,笔者看到 一本工作人员名单,竟战从中很难找到几个熟悉的名字,这才统然大悟,本作完全就是一个新 人小组开发出来的,就连专田贵信也不过是个甩手季柜,先挂了个监督之名(新人小组制作包 有好处,至少证明其他小组正在开发《机战》新作,而且开发财间周期已经不经了——友人 语)。至此才明白本作素质何以如此之不尽人意,对此 龙色素了发出"一声叹息"外,还能 作甚?

# 难忘的高三

"喂,快点帮我。我被一群黑衣人给群 殴了!"

"看我用旋风腿给你解展!"

"瞅瞅你,黑衣人没咋的,你把我踢沟 里去了"

"没事,有的是命呢,够你死的。"

"你看那黑衣人,给我一顿打,完事还 整整领带。"



高三的日子里,好多人的桌子上推满了复习资料,大家都在为高考准备着,老师也几乎不讲课了,谁有问题就会直接跑到讲台旁去问老师。教室不是那么的安静,因为每好多好学生在一起讨论问题,当然,还有像我一样的几个男孩,用高高的复习资料做掩体,把头放得很低在那聊天,玩手机,或者玩GBA。

窗外阳光明媚,靠着窗户最后两排的男生正在联机玩着《双截龙》,联机线从桌子的底下穿过,两个男孩都把屏幕微微扁向窗户方向,这样能看得更清晰。"又通关了,

不玩了不玩了。限,柱

子,这两天 天天(双截 龙),我都玩 腻子。"

"没办法

啊大兵,天天住校,只有周未才能回家烧录游戏,每周都换新游戏你还嫌不够,要是没有烧录卡,整个高三只玩你那盘〈恶魔城〉,那你是不是就得疯了♀"

"行了行了,不说了,我趴桌子睡一小 会吧。"

我和大兵两人是好哥们, 而且两个人都 喜欢玩游戏机。由于上高中后住校、很少有机 会去游戏厅或者网吧玩, 所以我们两个人在高 二的时候攒钱一人买了一个GBA, 还有烧录 卡。由于我对电脑比较明了解、所以每星期烧 录游戏的事就由我来做。高三就是这样,一些 人每天忙得要死。总是有学不完的知识。做不 完的题,他们的理想就是考上一所好大学;还 有一些就是像我们这样的, 已经找好了出路, 或者只准备上个大专的学生, 感觉书本上最基 础的东西学明白了就行了, 懒得去做那些练习 题和卷纸 — 你是不是想问,自习课联GBA 你好猛啊,老师不管你吗?当然管了,高中一 年, 手机、杂志、漫画、游戏机都被没收无数 回了,不过也积攒了经验,如你会知道哪个老 师管得松,哪个老师特别多事。



"喂,大兵,下课了 别睡了,走出去买瓶汽水 去。"

"放学了吗?"

"没有,刚下一节 课。"

"才下一节课啊,我不爱动弹,你喝我的吧,我中 爱动弹,你喝我的吧。我中 午买的水还没喝呢。好无聊啊,还有那么多节课怎么熬 过去啊。"

"要不咱俩再联会儿 (双截龙)?"

"行啊,凑合玩吧。 来,双龙模式。"

学习不好的学生都会 被老师安排在教室后面,所 以后面的学生都是班里的活

跃分子,街舞社的、篮球队的、天天玩滑板的 还有游戏狂热分子都在,教室后面的摇磨总是插着一个充电器,里面充着两节五号电池,为日夜奋战的GJA提供充足电力。但是插座只有一个口,所以经常在GBA没电的时候发现充电器被人拔掉了,而延座上插着一个手机充电器。设办法,插座是公用的,直到一天班里的短信王带来了一个插绒板,解决了我们所有的问题。

"柱子,这个星期烧录的是啥游戏?"

"〈格斗之王EX2〉,老过瘾了,跟街机的〈格斗之王2000〉可像了。"

"真的?我还以为GBA玩不了(格斗之王)那种效果的游戏呢——赶紧联机。"

"好,来吧。小样的,还跟玩(97)一样的老阵容呗?这跟(97)可不一样,八神没(97)里的厉害。"

"一样,我也玩过〈2000〉,快点选人,我都够睡一觉的时间了,赶紧选好人我好灭你。"

其实GBA真正联机好玩的游戏不多,每

周我回家找游戏都特别费劲,有时候真想,烧录两个单人游戏算了,而且联机效果也不像现在的





PSP、NDS、GBA联机是用一根联机线。

"怎么又掉线了?"

"我说大兵你搓招的时候别晃得太猛 了,接口一松动就容易掉线。"

"哎呀,整得我一点兴趣都没有了,要不然下周弄点RPG游戏玩吧。"

"你这话说到我心坎里了,我早有此打算了。"

"我听说有个游戏别(银河战士)挺过 稿,跟〈恶魔城〉的玩法挺像的,下周弄个 〈银河战士〉吧。"

"好啊。那另一盘烧录卡弄啥?"

"你看着弄吧,什么游戏都行,别忘了 就行。"



周末在家烧录游戏的时候,除了《银河战士》,另一盘卡只烧录了个《网球王子》。 我们玩游戏经常会遇到剧情被卡住,怎么也玩不过的时候,在学校要是没有攻略又没有办法 上网那是最头痛的了。

"儿子你干啥呢?"

"没干啥,老妈。"

"还在这弄电脑呢,都高三了也不知道 学习 中于1~分别就心电脑分别"。"

"好,马上人,马上完事了。"

非得连着电脑屏幕玩。"

还好, 在玩游戏机方面, 我家人对我管 得还是比较宽松的,所谓宽松就是让玩,但时 间被限制得超短、高三的时间大部分还是在学 校、所以在家少玩点也没什么的。在家里多看 看书, 学学习, 家里人看着也会高兴些, 当 然,有时候学不进去了也会偷偷地把GBA拿 出来玩玩。有时候一玩就把时间忘掉了。

"他爸,你看咱儿子屋台灯还亮着呢。 这么晚了还学习呢。"

"这孩子真用功啊,看来咱没白把孩子 养这么大,知道学习了。"

"是,现在知道学习了也不晚。"

正玩着游戏机的我听到父母的谈话。心 里特难受,晚上躺在床上怎么也睡不着,感觉 有点对不起父母。我突然有一种要发奋学习的

想法,但周一到 学校, 当我打开 书本的时候, 我 又退缩了——真 的是感觉好多东 西都不会, 好多 东西都需要学, 一时间不知道怎 么办才好。

"柱子, 〈银河战士〉烧 录没?赶紧让我 玩玩。周末无聊 死我了。"

"这呢。 还有《网球王 子)。

"玩个小游戏机还感觉不过稳是不?还 哎?你咋的了?感觉不是你了,有点精神恍惚 啊,被雷劈了?"





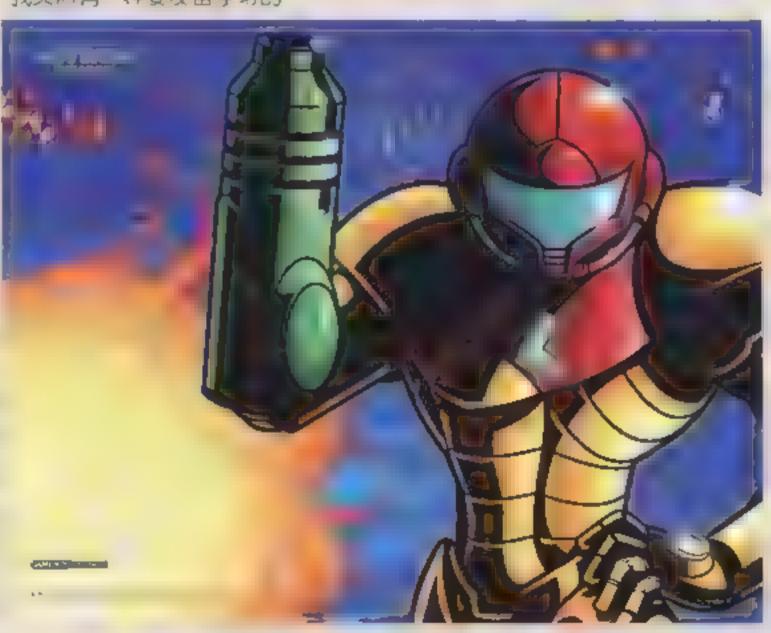


"我说咱都快高考了,可咋办啊?到时 候分特低的话哪也去不了就完了。"

"你说学习的事啊,别提了,周末我妈 给我一顿山鹅龙"的近身必杀,我现在也挺有 压力。"

"要我说咱俩把书上题好好看看,咱也 不做难题,难的咱也做不了。"

"行啊,就这么着吧 — 我发现这个 '银河战士'是女的啊,穿得这么厚。白瞎她 这个人了。



高三就是这样,在学习与游戏当中度过的,现在大专也毕业了。刚刚找了份工作, 不再像以前那样有大段的时间去玩游戏了。晚上坐在床上打开自己的NDSL,几乎烧录卡 里的所有游戏都还没碰过。记得高三时大兵为了玩〈银河战士〉,差点把我那本有攻略的 (掌机王)给翻烂了,呵呵。突然想起了高中的那些日子,就把他写了下来,希望看到的 人能产生共鸣。



作无论是系统 画面还是音乐, 甚 至是可供烹制的菜肴与NDS版相比 都没有发生太大的变化。对于已经 玩过NDS上两作 (料理妈妈) 的本 人来说,这种似曾相识的感觉让我 从进入游戏的一瞬间就有一种莫名 的亲切感,而且这种亲切感让人一 腹产生了就是在抗Ni-S版的错常。

看到这里,你也,许会觉得这 款游戏应该和N S成没有太大的区 别、毕竟《料理妈妈》主要依靠触 摸班进行游戏 对于同样拥有能被 展的 Phone采说。一款同名游戏自 然不应该有太大的差别才对。一开 始我也是这样认为 尤其是甲机后 听到那与N S版意见 数序级中 不到那种等的游戏画面过, 更呈进 一步加深了我的。又种,对不过等 到真正进入游戏厅, 我才发现自 的精测大错特错。

由于硬件上的区别, 所以本作 和N S版实际上有精作许多等的不

### 料理妈妈

◆ Tarto ◆ FTC

评论人∜ 海贼王子) □ 评分 □



同之处。举例来说,因为iPhone 只有 个屏幕,所以NI S版原来 分散在两个屏幕上的内容被整合 在了一起 这就使得在做某些动 作的时候屏幕空间会不够用。不 过不要紧,此时重力装置就起到 了作用, 当玩家所做的动作占用 的画面较多时, 条纸就会提了将 本来横着的机器翻转过来竖着 进门路戏,问题便迎刃而解。此 91. 像 世色水倒汤的动作,也 MNI S版中的能模划动变成了更 加接近真实情况的倾斜机器, 这 当然也是托了重力装置的福。

总产产之、 a \文办在保留N \S版(料理妈妈)全部档脑 的基础上,又借题 Phono性有的硬件条件。取代补短期创发出了 一款看上去以曾相识规划有词大的游戏。

### 横行霸道 唐人街战争

◆Rockstar Games ◆ ACT

#### 押论人 影翼火 ● 律分 ■ 9

本作历起来绝对是真正的 (C A) 感觉,这会让停重新审 视N S的机能,而且你也会了解智 原来N 世襲北東 +原味的 (01人)。正如"'星'的承诺一样,本作绝非地制。宣集之作。而 是一款情品。

本作的画面看上去十分舒服、场景也够大、一开始还是洛 了 看了地图才知道,原来这里就是 (CIA4) 的自由城。在城 市中游荡的我,发现居然还能翻坑圾箱。这真是本作的发展消息而 且垃圾箱要还有许多奇特的物式,看来在这里拿枪也可以省钱。至 子赚钱嘛,基本可以完全靠贩毒来获取。我语便卖点就上干九,看 来本作中玩家不用为钱担忧了。

本作的系统绝对克美。可以总是洛美(C·A·),同时也有独 特的触控笔操作、结合双屏、做任务时不用担心定错路了、因为下 面有CHS地图引导。除了CHS导航等外,用触摸笔模车很有真正向 车的感觉。只要你的手稍減慢一点,那就等着被警察折吧。 电台播 放的中国风音乐让我很有亲切感。撞车村的物理效果出色,车辆行 驶时的碰撞会使车灯破碎或车体破损。而节奏也有能快,取为一个 跑的时候感觉像在飞梯,这里我不是特别属意,因为砂木型人。

战缺声的话, 风 逐就是视角回 麵炉 并车时视野短、经常会因为看 不见路而撞车。

酥雀虽小,但五脏俱全,这是 款真正的 (CIA) , 同时也是 款 真正的掌上(01人),推荐给所有 (C A) BOI ANS.





#### 40 10 11 1

### 七龙战记

#### ○除業名字

在建立新人物时,输入以下名字的话。 新建立的人物会得到技能点,1的奖励,不过 人物不能改名,要不要用这些怪怪的名字就 由玩家自己定夺了。

战士「
战士2
战士3
战士4
盗贼;
盗贼2
盛暖3
盗贼4
武士1
武士Z

日版

ゆてきたとし	武士3
<b>ゆたらそれに</b>	武士4
616518	强士"
@こびはあり	骑士2
ゆません. ほ	骑士3
<b>多んべんのほ</b>	骑士4
母うもぜひた	法师1
<b>②のしんてく</b>	法师2
のださい。 ぶ	注师3
ゆろてゅ き	去师4



母のこだまり	医师1
<b>むんことでい</b>	医师2
<b>②れくた-の</b>	医师3
あに、のっか	医师4

<b>の</b> ずやでした	公主1
回ではみなさ	公主2
母のぼうけん	公主3
ゆにきちあれ	公主4

## 太空侵略者 极限2

日版

#### ②解锁要素

在以任意路线通关一次之后,游戏会开启"关卡选择模式",玩家可以挑战自己曾打过的关卡,而没有进入过的关卡则不能挑战。如果玩家完成了全部11个关卡,那游戏会开启"极限模式",极限模式的关卡配置和普通并卡完全不同,可以看作是全新的关卡,其难度也比普通的高出许多。



\_\_\_\_1

## 

## 电击学园RPG 维纳斯十字架

日版

#### GameID CX93 56195cm

機が表現して変数最高 94000130 FFF80000 B23D4358 00000000 00000104 000F423F D2000000 00000000

94000130 FFF80000 92304358 00000000 1000010C 0000270F D2000000 00000000

核SECECT企作表示数 所能的 94000130 FFF80000 82304358 00000000

D8000000 000000007
D2000000 000000000

接手进了等项指令 94000130 FFF80000 B23D4358 00000000 05000000 000000063 C0000000 00000009 D7000000 00002404 DC000000 0000033E D2000000 00000000

## ELECT ## #P #L \*\*
94000130 FFFB0000

82304358 00000000

05000000 0000270F

C0000000 00000009

07000000 00002494

DC000000 0000033E

#2 F ECT FFB0000
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 0000270F
C0000000 00000009
D7000000 0000249C
DC000000 0000033E

D2000000 00000000

D2000000 00000000

94000130 FFF80000 923D4358 000000000 D5000000 0000270F C0000000 00000009 D7000000 0000033E D2000000 00000000

94000130 FFFB0000

82304358 00000000

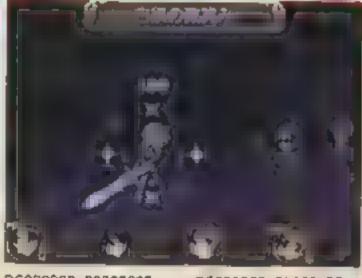
05000000 0000270F

C0000000 00000009

D7000000 0000033E

D2000000 00000000

94000130 FFFB0000 B23D4358 Q00000000 D5000000 000003£7 C0000000 00000009 D7000000 00002484



DC000000 0000033E

94000130 FFFB0000 823D4358 00000000 D5000000 000003E7

D7000000 0000248C DC000000 0000033E D2000000 00000000

94000130 FFFB0000 B2304358 00000000 D5000000 000003E7 C0000000 000000009 D7000000 000024C4 DC000000 00000033E D2000000 00000000

94000130 FFFB0000 82304358 00000000 05000000 000003E7 C0000000 00000009 D7000000 0000033E D2000000 00000000

# 家庭教师REBORN DS 炎之命运川 命运的两人

#### GamelD#YRG3 Middle

主奶

00001D8Z 4332324A 35F458FA 1087EFC4

核56.67Te 原全开 13DC615E 05400004 85CC3AF2 000F0001 38239F91 00000000 E5CC3AB6 000FFFFF E5CC3B72 FFFFFFFF E5CC3B4E 007FFFFF

全线极高 ESCC2DEE OSFSEOFF

数字题录全开 85CC3C /F 20070001 C7DC6091 00000000

10000000

C5CC3C78 0000000F

数中级联全克成 E5CC3C4E FFFFFFFF E5CC3C4A OFFFFFFF

特別を表現でする。 13DC615E 02400004 85CC3602 21F40001 C7DC600D 00000000

接 ELFCT 直具全年 13DC615E 02400004 85CC3582 20570001 C7DC600D 00000000

核(CLECT人)学会是 130C615E 02400004 85CC2DE2 202C0030 C7DC606C 00000000

按SELECT全人物99级 13DC615E 02400004 B5CC2DFA 202C0030 C7DC600D 00000000

#5.4 元 E50C60EE E59F001C E50C60EA E5900000 E50C60E6 E59F3018 E50C60E2 E0800003 E50C60FE E1520000 E50C60FA E2820C00 E50C60F6 21013080 E50C60F2 31003682 E50C60CE EA04:209

ESDCEOCA 0217m2 23

ESDC60C6 00012890

-000000000

15CD28AE 02000D48 15CD28AC 0100E582 E5CD28AA EAFBADED

を「ELF2T+\* 残方\*。00 13DC615€ 08400044 A5CC2D46 00000064 C7DC9946 00000000 A5CC2D46 00000064 C7DD6832 00000000

A5CC2D46 00000064 C7DD77FE 00000000 A5CC2D46 00000064 C7DD46AA 00000000

E50060AF E59F2018
E50060AF E59Z2000
E500E9A9 E50F4014
E50060A2 E08Z2003

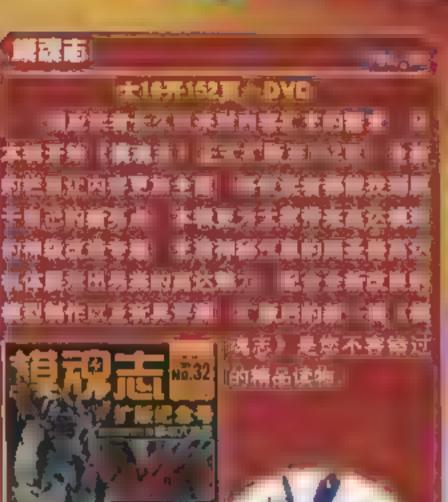
E5DC608E E1500002
E5DC608A 31D01686
E5DC608B E1C016B4
E5DC608E EA0425DC
E5DC608E 02104D28
E5DC608A 00013590
15CCF822 02000C0D
15CCF820 0100E28A
E5CCF83E EAFBDA1A

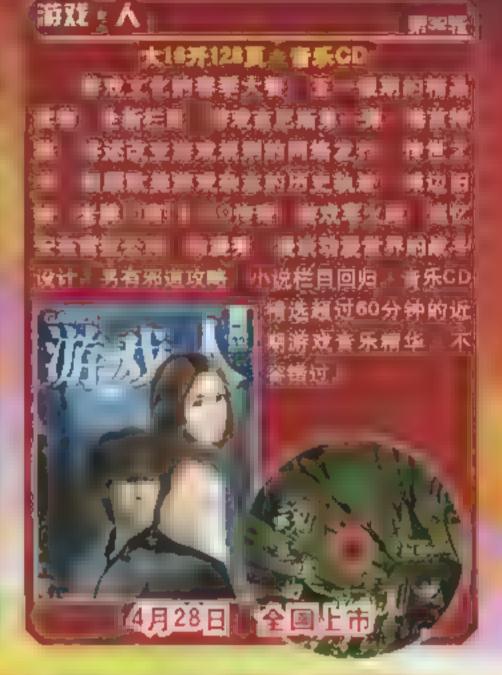
技術性をCT+ 、数人で90 13DC615E 08400084 A5CC2D46 00000000 C7DD559A 10000000 A5CC2D46 00000000 C7DD2546 10000000 A5CC2D46 00000000 C7DD3-32 10000000 たたことから 00000000

117



有了解最近有什么新的游戏书刊上市 那么你一定 其关注这里的内非 这里会给大家介绍最近上市的各类 游戏书刊以及重头内容 方便大家购买 男外 大家也可 是唯lewelsup開始的 地元书刊区 Nitte asp. ievelup cs/book/ 那里可以进行书刊的同上购买 而且还有机 会购买到levekp提供的限量6折量新书刊







4月28日 全国上市

4月24日 全国上市



#### 游川说

**1**255



#### 

(基础自想vn 声脑之子) 官行川说

# De Lay to a Smile (東知EM FE27) 東京人根 5月上旬 全国上市



WDVD + 32直照用

無無益光版电影完全收录 新增三十分钟全新内容 优质中文字幕制造 (80) 高高质DVD

特别附述外籍OVA动画 Oil Time Was Windows 「事業事」 及更多精彩的官方特典供您現實

章等幻想证。再模之子,的转程版本 所有FANS的不二选择





# PAGAME RELEASE SCHEDULE

#### 发售表阅读说明

■红色字体为受取目游戏。 ■ 以日元标价的为日版游

戏 以美元标价的为美版游戏 以此类准 所有日愿存

致 1、格,为特别。操

本月底PNP上的《Persona》对于者就采来说想《会是一款吸引力相当之的作品 而为了能让更多的联系来尝读本作 厂商在游戏难度和节奏方面进行了一定的调整 特别需要注意的是 提前预约这款游戏的现象还能得到双CO的游戏(IST PSP版 (Per ana) 的"ST只不通过这个途径才能得到 不会单独交售 国此喜欢这款游戏的玩家一定要避早预约哦 同日发售的NDS游戏《迷宫与水坝》虽代名气不响 但是游戏独特的风格让它看起来也十分吸引人,喜欢原创作品的政家值得需要

, L	1 2 4 3				
日期	中文译名	神戏車名	发行厂商	游戏类型	物价
		90.0			
	「與云:大能域	风云) 大笠坡	nn Syldens	SLG	3890日元
23日	A列车行进OS  八萬村	A列車で行こうDS  八つ車件	Ardok From Software	(SLG (AVG	15040日元
23日	最后的子牌	Pak b h	Furve	AVG	5040日元
298	由收制值	4141 MR	Minimida	ETC	4800日元
2	20年	2 2 2 4 1 章 #	4	4PL	10 40 Ex 1
29日	火點於者 疾氣情 范则传	NARUTO -ナルト・核双传 型列性	Takara Tomy	FTG	5040日元
	CH N T	7 + 7	-	RP.,	10 At 8 1
308	大家的动物园	みんなの効物図	Tarto	SLG	[5040出元
1 🖂	X战費前传 金剛鎮	1X-Man Origina Wolvering	Activision	ACT	29 89表元
15日	<b>唯唱大对决</b>	[Roogon Attack]	SouthPeak Gernee	PUZ	19 89数元
21日	孫子兵法OS	外子の兵士OS	Media-5	ETC	3800日元
21日	包造职业师录取2	プロ野球チャルをつ ろ 2	SEGA	SLG	5229日元
21日	的牧守护你	優かすて太を守る	dee Fectory	ACT	5040日元
21日	有限×光照	有罪×无罪	MBG	AVG	5040日元
1'HE	<b>苏秋风野</b> 祝	10 M		No.	5(ca q
28日	東領鳴立之时 鉾 第 卷 螺	つっての 原 神 朝 春 華	A cheman	DVA	3990日元
28日	図忆之音3 草窗春日的真例	サイズ オブ メモリーズ3	SHK Playmore SEGA	AVG	5040日元
28 🖯	大例 被取的现在	第宮 ルトの寛列 1クレイモア 保限の復女	(Digital Work sENT	ACT	4980日元
78日	農女传奇 见习魔女与七公主	1ウイッチテイル 見可い真女と7人の姫	B*-Software	IRPG	5040日元
71 -	1 4 348 2	7 7 7 7 1 7 9 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	/	Shac.	381
2日	印地養錦琛斯与王者之被	ndiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	29 99@ n.
9 1	古代英雄 英 康 设 海景	A CHARLES AND A CONTRACT OF THE CONTRACT OF TH	A	AU.	79 क्षेत्री स
덜	<b>无</b> 网形 <del>体</del>	世 在港		APC .	for Hir
118	成为度女	展女になる。	Tryling	IAVG	5040日元
18日	態機13 追踪档案G13	ダルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
25日	不可思议游戏DS	ぶしき 游戏OS	Idea Fectory	AVG	(5040景元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA Garres	FA - AVG	29 99美元
未定	荫南被语DS	L+L6ADS	Takare Yorny	I SLG	,5040日元
未定	<b>最認世代</b>	ザ☆散選ジェネレーション	AQ Interactive	,MUG	5040日元
4 F)	司和中医2.1 20° ← 2.4	TAC NO TA		pau	4
af Fd	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	2 4 7 2	4	FuZ	Sud of
	-				-
- 4	つか・ 1. 名 ハレジタ	、 、 、 、 、 、 以 可		pa <sub>G</sub>	C 4 75
-		The same of the sa			
* @	高一教与与境域 * 南	. · 2/4 2/2 4	- P	476	有有佛廷
未定	海腹川肾 旬 寒 廢 完全板	海豚 間 付 ナク トエディ、タ・完全原	Gemer Pt se	ACT	5040⊡π
表花	电轨应检查传说 包名	・ 考え 唯温等の	114 ≥ C	dF a	私 末庭
未完	召喚之後× 日之王禄	HE TARK BELDING	Founi	RPG	6/30 ⊞ #
未定	<b>支属</b>	馬	e /e . C	41 G	作 示分
未定	巴哈姆特之血	ブラトオブ・ムト	Cquart In	ALC.	首价专员
* 苯苯	- 商密(高さん)。た火管	三 三年 二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十	interior & E	pbc	作の手に

## **「肝脏性**」

#### 绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

4.23

■Irem ■A - AVG ■5040日元



#### Persona

4.29

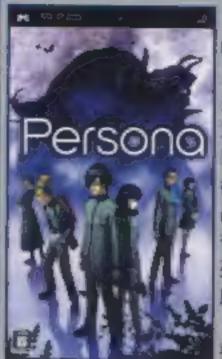
Atlus MRPG 15229日元



以在自然灾害中求生存为题材的动作AVG (绝



体绝命都市) 系列" 首度登 陆掌机平台,本作中玩家可 以从两名主人公中任选其一 来进行游戏。在突如其来的 地震中逐出生天。游戏中包 含了很多应对自然灭害的常 识。仔细阅读无疑会厌益匪 浅。不仅如此,本作还活用 了PSP的联机功能、最多允 许4名玩家共同烯战任务。 如果那战成功的话还会得到 各种额外奖励。



本作是1996年发售于 PS平台的 \* (Persona) 系列"第一作《女神异闻 录Persona) 的复刻版,游 戏不仅加入了全新的过场动 国,在系统的细节方面也进 行了更加体贴的调整。比如 战斗速度变得更快,游戏中 有更多存盘点等等。作为系 列的开山之作, (P1) 在 风格上和后来的《P3》、 (P4) 都有很大的差别,想 要体验该系列元祖作品魅力

的玩家没有拒绝这款佳作的理由。

-8		JAMES OF STREET			
8 11	中文语名	游戏聚名	設行广向	重要数据	物价
		2009年4月		P 0	9 50
23日	德体结命都市3 盟灭之都与她的歌声	恐体地療器性2 坪内京(供と報文の数	Train Co.	A - AVG	5040日9
23日	七萬 建宫制造者编年史	七油 NANATAMA チロニタルオブダンジョンメーナー	Dickel A Entertainment	A - RPG	5040日9
88	Personal	ベルソナ	Arlan	RPG	5220 E 5
59日	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーケ 悠久の仁	System Sult Alpha	A - APG	5040 EL F
10日	龙虎斗 擠帶版	とらドラ・ボータブル)	NEGI	AVG	522983
		2009年5月			
1B	×战智前传 金刚頂	X-Men Origins, Wolverine	Activision	ACT	39 95.5
450	梦幻剧士	グローランキー	Althe	MG	6090H-9
4日	BLEACH 资源升温6	BLEACH E-1 - 47 - 5A8	SCE)	FTG	4980日第
BB	<b>30,000.00</b>	百名等	MAY.	RPG	4410019
88	欢迎来到绵羊村 携带腺	ようこそ ひつじ村 ボータブル	Success	SLG	5040日元
8E	秋之回忆6 三角波动	メモリーズオフも ーT-Wave~	Spb.	AVG	5040日元
88	凯勒福纳快乐装饰	ハローキティのハッピーアクセサリー	Dorasu	PUZ	3890日元
10 H	<b>传领之物 調整額</b>	5 C D FLO 6 ID PORTABLE	Again	S - RPG	504265
18日	竹刀少女 饒下來的挑战	バンブー・ブレード それからの独裁	Cadget Soft	AVG	5040日元
		2009年6月	Dn 0 7		. to . P
2日	印地安納琼斯与王鲁之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	39.7930
旧	斯世纪福音战士 序	エヴァンゲリラン、序	NEGI	A · AVG	6090日元
4日	下西村市大师並行臺灣 建市治命节 东京一市纪台澳西亚州人事件	百円立大部トサベルリステリー 景建の事情 安定・資建白電路原を人事件	MMV	AVG	5040日元
18	端上自信的征途	己の信する道を征け	From Software	PUZ	3990日元
10	新世紀福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世紀エヴァングリオン 保険のガールフレンド2st ボータブル	Cyber Front	AVG	3930日元
6日	聚格伍兹PGA/// 原本 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA Sports	SPG	39.99%
BB	枪声与钻石	観察とデイヤルンド	90E/	AVQ	4680日元
日3	Fats/无限代码 携帝版	Falls/アンリミテッドコード ボータブル	Capcom	FIG	5240日元
5日	農業下的约定 爭心的乐器	この資空に約束を てのひらのらくえん	7 GL	AVG	6090日元
58	瓦尔哈拉勒士2 战斗英姿	ヴァルハラナイツ2 パトルスタンス	NEW	A · RPG	3990日元
5日	秋之回忆 南唇	メモリーズオフ Alter Rain	Spile	AVG	5040日元
5日	剑、魔法与学园物2	刻と魔法と学院モノ、2	Acquire	RPG	5229日元
		255AN-7-0	** D		i o
Щ	初音未来 女歌亨计划	何者 1 ケーブロジェクト ディーヴィー	SIGA	MUG	6090日元
18	世界母发而转 光与霜的公主	世界はあたしてまわりてる 光と器のブリンセス	Olobal A Entertainment	RPG	5040日元
38	兰岛物语 少女的约定	兰島物語 レアランドストーリー 少女の約定	Art System Works	AVG	5040日元
3日	魔女计划	(PW) プロジェクトウィッチ	Gungho Works	A - AVG	傳分來定
100	伊第   表    年代记	4-2160 70=78	Fatconi	A = RPG	5040日元
. 🛎			·10 · △ · △ △ ·		te s
7日	薄要鬼 携带版	薄複鬼 出ータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
			G 1 1	_	David Divi
定	年吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄隊 月と太阳の物語	Irem	RPG	售价未定
		24	tad a seems .	_	EN WINDS
E.E.	死時在背后	51.5	A VIII-S	PRIG.	89±8
E SE	<b>建</b> 度制度	ダンボール連携	<b>共</b> 犯3	RPS	4 1 2 E
38.	王間之心 梦中诞生	キングダム ハーフ ルータ ムイ ムルーク	アクイン	52 G	
	Tomeart2 Notice	Tohkat2 PORTABLE	New Flor	100	野性を成

# DWDS:

各种预告影像让您先睹为快! 展现最新力作的独特魅力,







家家 安康年計划





战国BASARA 群雄之战 电击学院RPG 维纳斯十字架 外星战役 捉猴啦 比波猴战记 零 超兄贵 新世纪福音战士 钢铁的女友特别篇 携带版 唐金拳击

电影前线 最新大片前瞪

吉安娜姐妹 忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼 蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身

海南与道面4份位





哈朗拉勒与孤血压导 战国BASARA 群體之战

太空侵略者 被限2 医老乱太郎 忍養必嫌忍术損災 光限边境 超级机器人大战 OS传说《中文》 務者千س之V 天空的新娘(中文) 游戏王5DS 基金极速 世界镍标赛2009(中文)

> 延有全部共中所介绍的高用量 件、美國界、經典主關來國地子與 以及維通PSP主體。(火焰之故意 新・韓國國際大之間)OST聯聯位。



## 《口袋光环DVD》 Vol. 109有奖问答

CAPCOM

在"天诛4"第一个训练关卡的演示中。 纹用连续忍杀干掉了几个敌守卫?

A: 24 B: 84 G: 44



# 等三大抽奖

参与方式:只要在2009年5月14日前(以邮戳时间为准)将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020),您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第111辑上公布,敬请关注。







**政**次活动要助厂商及回站

**GBalpha** 

GBalpha (中国) 有親公司

WiiOh.com

蘇奥數码娱乐 威奥数码娱乐综合网站 ezflash

EZflash小组





龙漫电玩

软件、游戏、影视、音乐,所有PSP最新资源一网打尽,带你全面感受PSP的魅力

#### 更权威的资讯、 更实用的攻略



做最专业的PSP专门志

#### 攻略e族

魔界战记2 携带版 战国BASARA 群雄之战

#### 专题e评

从地狱拯救我一 一细数游戏中的七宗罪 进阶攻略 偶像大师SP

#### 软件e货

PS模拟游戏技巧全方位扫描

"e族之星-封面萌娘"第三轮火热进行中,

# 各地报刊

# 更多精彩内容。尽在《口袋玩家》

挺致政略 個像大师

#### 动作双路

《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》

#### 研究所

技能评析 双打对战课堂 口装妖怪详尽分析

特别报道

2009副场版 (第三弹)

#### 漫層大放迷

Pakemen

観光小小姐

口袋妖怪DP物语

四名大百科

## 超值精美赠品。多米拉

口袋玩家DVD精彩收录 《空之探险队》演示视频 綴新《宠物小精灵DP》 中文字幕版

广播剧: 超梦的诞生

回籍音乐欣赏

ISBN 978-7-89476-151-4



本手册閱盘附屬不能单独销售

ISBN 978-7-89476-151-

载机王光速定价: 8.8元 (tovo+19)

